La trace de TSATHOGGHUA

avec l'autorisation de Arkham House

une AVENTURE pour
L'APPEL de CTHULHU

par
Keith Herber

Avec l'accord de
CHAOSIUM INC

PURCELL

La trace de TSATHOGGHUA

Par
Keith Herber

SOMMAIRE

Editeur : **Sandy Petersen**
Illustrations : **Steve Purcell**
Cartes et plans : **Mike Blum**
Photocomposition : **Theresa Griffin**
Maquette : **Tadashi Ehara**
Relecture et corrections : **Lynn Willis**
Tests : **Chris Allen, Wilkie Collins III, Josh Garrett, Erik Herber, Sharon Herber**

Cet ouvrage est respectueusement dédié à
Edgar Allan Poe

Ce livret est spécialement destiné à être utilisé avec le jeu de rôle de Chaosium l'*Appel de Cthulhu.*

Le nom de personnes vivant réellement n'ont été utilisés que pour référence et toute resssemblance d'un personnage d'une des aventures du livret avec une personne vivante ou ayant vécu n'est que pure coïncidence.

Première édition : septembre 1984.

Traduction : **Henri Balczesak**

avec l'autorisation de Arkham house

une AVENTURE pour
L'APPEL de CTHULHU

Édité par



Avec l'accord de Chaosium inc.



Introduction
"Des inscriptions sur un mur"

Ce livret contient trois aventures plus ou moins en rapport les unes avec les autres et conçues pour être jouées avec le jeu l'*Appel de Cthulhu*. La première aventure, "La Trace de Tsathogghua" fera découvrir la préhistoire du Groenland et des créatures qui y vivaient avant même l'apparition de l'homme. Les Investigateurs se verront offrir la chance de se joindre à une expédition organisée par l'Université Miskatonic. En collaboration avec les membres de cette expédition, ils retraceront l'histoire de ce continent gelé, remontant jusqu'aux premiers colons vikings, jusqu'aux hommes préhistoriques et même plus loin dans le temps, jusqu'à certaines entités qui y vécurent avant l'homme.

Cette aventure est plus spécialement adaptée à des Investigateurs possédant de bonnes qualités physiques. Les activités qu'elle propose comprennent une expédition dans les glaces, l'escalade de dangereux glaciers et des rencontres avec des hommes et des créatures hostiles. A la fin de leur voyage, les Investigateurs se retrouveront devant un très ancien temple gardé par une sentinelle supra-humaine. S'ils réussissent à pénétrer dans cet édifice, ils trouveront des indices concernant une étrange race disparue qui y était adorée par le passé. Mais au Groenland il est aussi possible d'organiser des aventures plus calmes et plus studieuses pour des Investigateurs moins "physiques" et plus "studieux".

La seconde aventure, "La Malédiction de Tsathogghua" se déroule principalement en Colombie Britannique, au Canada, où la patte velue d'un animal de race inconnue a été trouvée, prise dans un piège de chasseur. Achetée par l'Université de Vancouver, elle attirera l'attention des Investigateurs qui pourront lire des coupures de presse à son sujet. Ils suivront alors une piste qui les conduira dans les Rocheuses canadiennes où ils découvriront la suite de l'histoire qu'ils auront commencé de découvrir lorsqu'ils ont séjourné au Groenland. Encore une fois, ce sont les compétences physiques qui pourront faire la différence parce que cette aventure, ainsi que "La Trace", se déroule principalement en extérieurs et par temps très froid.

Dans la troisième aventure, "La Maison Hantée" a été inoccupée pendant plus d'une dizaine d'années et son propriétaire offre une substancielle récompense à ceux qui réussiront à "exorciser" les lieux, rendant ainsi la propriété à nouveau vendable. Appâtés par cette offre alléchante, les Investigateurs se rendront à Grands Rapids, dans le Michigan. Au cours de leurs efforts pour percer le mystère de la maison, ils seront mis en présence d'une masse grandissante de faits concernant une certaine famille, aisée et respectable, qui a connu des suicides, des meurtres et des cas de folie. De plus, dans cette vieille demeure ils seront terrorisés par une effrayante entité qui fera tout pour qu'ils quittent les lieux avant de découvrir le véritable secret de la maison.

Dans cette aventure les dangers purement physiques sont en quantité restreinte, mais les Investigateurs peuvent être effrayés par les nombreuses horreurs auxquelles ils seront confrontés, ce qui peut les mener à décider qu'aucune récompense, aussi élevée soit-elle, ne saurait compenser la folie dans laquelle ils risquent de sombrer.

Chaque aventure s'articule autour d'une série relativement complexe d'événements. Il est donc indispensable que le Gardien lise et comprenne bien les textes et les documents qui constituent ce livret, avant de commencer à jouer. Toutes les aventures sont complètes, mais il se peut que les Investigateurs se laissent abuser par de faux indices et décident de faire des choses qui ne sont pas prévues. C'est plus particulièrement probable dans la "Maison Hantée" où un parent vivant de Maurice peut être découvert. Comme le scénario ne donne pas d'autres informations à son sujet que sa simple participation à l'histoire de la maison, le Gardien devra être prêt à faire face à la situation si les Investigateurs veulent organiser une entrevue avec ce personnage. Il existe aussi d'autres possibilités semblables, c'est pourquoi le Gardien peut être conduit à ajouter des éléments aux aventures telles qu'elles sont présentées.

Au Groenland ou en Colombie Britannique, les Investigateurs peuvent vouloir utiliser des traineaux à chiens ou d'autres moyens de transport. Il n'est pas impossible aussi qu'un Investigateur du style "fou volant" veuille utiliser un hydravion ou un autre genre d'aéroplane au Canada. Le Gardien devrait être prêt à faire face à de telles éventualités.

Groenland

I.
La Trace de Tsathogghua

Les Investigateurs se joignent à une expédition scientifique dans le Groenland pour examiner un étrange mur qui émerge d'un glacier.

INTRODUCTION

Cette aventure est linéaire. Les Investigateurs doivent passer d'une phase à l'autre de l'histoire presque sans qu'il soit tenu compte de leurs activités individuelles (un synopsis des événements, au jour le jour, est fourni). Ce ne sont pas les Investigateurs qui ont la responsabilité de l'expédition, aussi doivent-ils suivre les ordres de ceux qui la commandent. De plus, cette aventure sert, secrètement, d'introduction à "La Malédiction de Tsathogghua", contenue dans ce livret. Il est prévu que les Investigateurs ne prennent pas conscience du lien entre ces deux histoires avant qu'ils soient profondément engagés dans la seconde, c'est pourquoi le Gardien devrait préparer une ou deux courtes aventures à insérer entre "La Trace" et "La Malédiction".

En raison du lieu où se déroule cette aventure (les limites du Cercle Arctique), celle-ci devrait commencer vers la fin du mois de mai ou au début de juin, sans perdre de vue que "La Malédiction" devrait débuter en automne de la même année.

INFORMATIONS POUR LES INVESTIGATEURS

Une surprenante découverte vient d'être faite : des esquimaux, chassant le morse sur la côte est du Groenland, ont vu un énorme bloc de pierre noire émergeant d'un glacier. On pense qu'il est sorti des glaces au cours du dégel du printemps dernier. Le rapport est relativement succinct, mais apparemment, il semblerait que le bloc de pierre porte un bas-relief géant représentant ce qui pourrait être un Dieu ou un héros entouré de bizarres hiéroglyphes. Cette pierre émerge de la base d'un glacier qui surplombe un fjord.

L'Université Miskatonic, qui possède un bateau de recherches au large de la côte est, vient d'annoncer son intention de monter une expédition dans cette région. L'équipe scientifique sera dirigée par le professeur Curtis Mathieson, un archéologue. L'Université a déjà obtenu, du gouvernement danois, la permission de conduire une exploration et des recherches dans la région.

Les Investigateurs peuvent être au courant de cet événement parce qu'ils ont lu des articles dans les journaux ou dans une revue scientifique et, en considérant qu'ils ont des relations à l'Université Miskatonic, ils peuvent proposer leurs services à l'expédition. Plus probablement, ils peuvent être contactés par un membre de l'Université ou de l'expédition qui leur demande leur participation.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

L'énorme pierre est, en réalité, une portion d'un mur, détachée de ses fondations il y a des centaines de milliers d'années par le lent glissement des glaces et poussée, centimètre après centimètre, vers la mer. La couche de glace qui la recouvrait depuis des milliers d'années s'est récemment brisée pour tomber dans la mer, l'exposant, presque verticalement, mais à l'envers, à la première lumière du soleil qu'elle ait vue depuis très longtemps.

Cette portion de mur, longue de soixante mètres et haute de près de trente mètres est un vestige d'une civilisation qui occupait la masse de terres maintenant connue sous le nom de Groenland, mais appelée alors Hyperboree. Les hiéroglyphes gravés sur le mur sont des indices qui feront connaître à l'expédition le lieu où se trouve une ancienne cité inconnue, appelée Commorium. Ils la préviendront aussi de certains dangers de l'endroit.

Tout au long de cette aventure, les Investigateurs découvriront des indices sur les Hyperboréens, maintenant disparus, et sur une étrange race de pré-hommes à fourrure qui vivaient là avant l'apparition de l'homme.

"La Trace de Tsathogghua"

SYNOPSIS DES EVENEMENTS

Jours 1 à 7 : Voyage vers le Groenland.
Jour 8 : Installation des premiers échafaudages.
Jour 9 : Première transcription.
Jour 10 : Attaque des Hyperboréens.
Jour 11 : Tranquille.
Jour 12 : Le mur glisse abruptement.
Jour 13 : Tranquille.
Jour 14 : Le mur tombe dans la mer.
Jours 15-19 : Voyage vers Godthab.
Jour 20 : Arrivée à Godthab.
Jour 21 : Duel de chants esquimaux. Réunion à bord du bateau.
Jour 22 : Leçons d'escalade.
Jour 23 : Tranquille.
Jour 24 : L'expédition se met en route pour l'intérieur.
Jour 25 : Repérage des traces Hyperboréennes.
Jour 26 : Des Hyperboréens sont vus au loin.
Jour 27 : Escalade difficile. Attaque par un Gnoph-keh ?
Jour 28 : Découverte du temple.
Jours 29-32 : Retour à Godthab.

HISTOIRE

Il y a des millions d'années, avant l'apparition de l'homme, une race d'êtres ressemblant à des singes ou à des chiens vivait sur la terre. Possédant une intelligence presqu'égale à celle des hommes qui allaient leur succéder, ces créatures à fourrure et à griffes, appelées Voormis, développèrent une civilisation primitive autour de l'adoration d'un dieu venu des profondeurs de la terre et qui était appelé Zoth-Aqqua. Grâce aux connaissances reçues de ce dieu, les Voormis bâtirent de grossières cités dans les forêts et les jungles qui recouvraient alors le Groenland. Ces demi-singes se répandirent sur toute la surface des terres et habitèrent la plus grande partie du haut plateau central du Groenland.

Le plus ancien morceau de glace trouvé jusqu'à présent au Groenland est vieux d'un million sept cent mille ans et on pense que c'est à cette époque que le plateau central s'est refroidi et que les glaciers ont commencé à se former. Accompagnant cet intense froid (ou peut-être le provoquant), apparut une créature appelée Adukwu, une horreur monstrueuse liée aux régions gelées du monde. Certains des Voormis se détournèrent de leur ancien dieu, Zoth-Aqqua, et se mirent à adorer cette nouvelle créature. Mais ce culte demandait des sacrifices sanglants et, très vite, les adorateurs de Zoth-Aqqua, guidés par leurs prêtres, entreprirent une persécution zélée des "hérétiques". Il s'en suivit une longue période de guerre civile à l'issue de laquelle les adorateurs de Adukwu furent chassés des villes et forcés de se réfugier dans les hauteurs des montagnes gelées. Certains d'entre eux quittèrent même leur continent natal, s'enfuyant vers le sud-est et vers le sud-ouest. Mais d'autres restèrent, devenant féroces et sauvages pour survivre dans les étendues glacées.

Après cette période de luttes, les Voormis commencèrent à décliner lentement. Affaiblis par leurs guerres incessantes ils se retrouvèrent à la merci du climat en constants bouleversements. Au cours des va-et-vient des périodes glaciaires qui se succédèrent il y a 1.000.000 et 100.000 ans, ils finirent par succomber lentement à l'avance des glaciers.

Au cours de cette période, il y a peut-être un demi-million d'années, les premiers hommes abordèrent les côtes du Groenland et s'y installèrent. Au début, ils vécurent dans des huttes primitives et subsistèrent en se nourrissant de poissons et de plantes fourragères. Il ne fallut pas longtemps pour que les Voormis, alors dégénérés, entrent en contact avec ces hommes. Rapidement, ils commencèrent à les aider dans leurs efforts quotidiens. Ils en emmenèrent même quelques-uns dans leurs dernières cités dans les montagnes pour leur apprendre des arts, des sciences, une sorcellerie et une religion à moitié oubliés.

Au fur et à mesure où les hommes prospéraient et où les Voormis déclinaient, les contacts entre les deux espèces diminuèrent jusqu'à ce que les Hyperboréens, comme les hommes s'appelaient eux-mêmes désormais, en vinrent à se considérer comme les maîtres des lieux. Les Voormis, ces créatures qui ressemblaient à des chiens, continuèrent de disparaître jusqu'à n'être à peine plus qu'un mythe. Finalement, les seuls Voormis qui subsistèrent au Groenland furent ceux des quelques tribus dispersées qui descendaient des adorateurs persécutés de Adwuku et qui étaient devenus cruels et monstrueux sous l'effet de leur environnement impitoyable. Ces créatures résidaient dans les hautes montagnes, alors que la civilisation progressante des Hyperboréens s'étendait sur les terres intérieures pendant le réchauffement du climat entre les deux périodes glaciaires. Les Hyperboréens finirent par construire leurs propres grandes villes sur les ruines anciennes qu'ils avaient trouvées là.

Les Voormis étaient presque totalement oubliés par les Hyperboréens, lorsque, avec la venue de la dernière grande glaciation, des bandes de créatures hirsutes, poussées hors de leurs retraites dans les hautes montagnes par le froid intense, commencèrent à rôder et à lancer des raids sur de petits villages pour les piller. La guerre contre ces "bêtes" dura vingt ans. C'était une sorte de guérilla, les hommes poursuivant des bandes de monstres dans les passes sinueuses et le long des flancs des glaciers, massacrant sans pitié et étant massacrés de la même manière en retour. Finalement, presque tous les membres de l'ancienne race furent tués. Seules quelques poches de résistance subsistèrent au fond de cavernes glacées dans les plus hautes montagnes.

Les Hyperboréens avaient survécu aux "grandes bêtes", mais leur victoire n'eut pas beaucoup d'importance parce que, très vite, le froid empira et les glaciers commencèrent à glisser vers la mer. Finalement, ils furent submergés par cette période de glaciation et furent obligés de s'adapter, bien que quelques-uns d'entre eux émigrèrent. La plupart se dirigea vers l'intérieur des terres, à la surface des glaces, chassant les quelques animaux qui avaient réussi à survivre. Ressemblant à des esquimaux primitifs, la dernière poignée d'Hyperboréens encore vivants entre dans la présente aventure.

Ce sont eux les Skrealings rencontrés par Erik le Rouge, les derniers survivants de ce qui fut, un jour, la première grande civilisation humaine sur la Terre. Certains d'entre eux entrèrent en contact avec les esquimaux, au moment où ceux-ci arrivaient juste au Groenland en venant de l'Amérique du Nord en bateaux et du continent par des ponts de glace.

Les esquimaux se montrèrent amicaux avec les Hyperboréens, les aidant à construire de petites embarcations et leur apprenant ce qu'ils savaient en matière de pêche et de chasse. Mais ils finirent par s'offenser de leur pratique de sacrifices humains sur les plages et, une fois encore, les Hyperboréens furent repoussés vers l'intérieur.

Au début du Xe siècle, le Norvégien Gunnbjorn accosta sur la côte est du Groenland. En 982, Erik le Rouge, exilé d'Islande pour complicité dans un meurtre, commença à explorer la côte. En 986, il revint d'Islande avec 25 bateaux chargés de colons potentiels. Seuls 14 des bateaux survécurent au voyage de quatre jours pour atteindre finalement la côte sud-ouest où la première colonie fut installée, non loin de l'actuelle Julianhaab. Progressivement d'autres colonies s'installèrent et à son apogée, on pense que la population totale a pu atteindre le nombre de trois mille habitants.

Lorsqu'Erik arriva pour la première fois au Groenland, il ne trouva aucune trace de l'existence d'hommes et ce ne fut pas avant le XIe siècle que des esquimaux furent rencontrés sur la côte nord-ouest. Ils étaient apparemment entrés au Groenland en passant par l'Amérique du Nord à peu près au même moment où les Norvégiens s'établissaient dans le sud. Cependant, les premiers colons racontèrent qu'ils avaient rencontré des Skraelings, un mot inconnu qui devait vouloir dire "fées" ou "elfes", mais qui, plus tard fut interprété dans le sens de "barbares" ou "gringalets".

Finalement, les Norvégiens entrèrent en contact étroit avec les esquimaux et on pense que les colonies ont survécu au moins jusqu'au XVe siècle. Lorsqu'un bateau arriva en vue des côtes en 1490, les colons n'avaient pas reçu de visites depuis plus de quatre-vingts ans. L'équipage du vaisseau ne trouva que peu de traces des colons, seuls des esquimaux habitaient encore sur les plages. Le sort des colons demeure encore un mystère et la découverte du corps gelé d'un norvégien, en 1540, près d'un fjord, par une baleinière hollandaise, n'aida pas beaucoup à éclaicir ce mystère. Certains expliquent cette disparition en la mettant sur le compte d'épidémies ou d'une émigration vers l'Amérique, alors que d'autres prétendent qu'ils ont commencé à se marier avec des esquimaux et qu'ils ont été assimilés.

Sous le contrôle conjoint des danois et des norvégiens, une mission Luthérienne fut établie près de Godthab en 1721 et des colons furent à nouveau attirés, accompagnés par un certain nombre de criminels que le gouvernement voulait envoyer là. En 1917, une omission dans un traité avec la Norvège donna au Danemark pleine autorité sur le pays, ce qui fit naître une âpre dispute entre les deux nations au sujet des droits de pêche et de chasse.

La population du Groenland en 1921 fut évaluée à 14.355 habitants, y compris 275 danois dont 150 travaillaient dans les mines de cryolite

près de Ivigtut. Tout échange commercial avec le Groenland relève du monopole du gouvernement et la loi interdit les boissons alcoolisées.

LE DEBUT DE LA PARTIE

Les Investigateurs n'ont qu'une semaine pour préparer leur voyage parce que l'expédition doit se rassembler sur un quai de Boston pour embarquer à bord du bateau de recherches loué par l'Université Miskatonic auprès d'une compagnie privée. Le *Darlena* a effectué des contrôles géologiques au large de la côte est de l'Amérique du Nord au cours des dernières années. Lorsque la nouvelle de la découverte faite au Groenland a atteint l'Université, le bateau a été rapidement rappelé au port.

C'est le professeur Mathieson qui s'occupe de l'équipement de l'expédition, aussi les Investigateurs n'auront-ils qu'à assembler les quelques effets personnels et équipements spéciaux qu'ils veulent emmener. Ils peuvent aussi consacrer leur temps à faire des recherches sur le Groenland.

L'expédition est composée du chef, le Dr Curtis Mathieson, d'un savant britannique réputé, le Dr Henry Ethelrod, de deux étudiants diplômés, Chuck Granger et Terrence Buhle, et de trois montagnards français. L'équipage du bateau est composé du capitaine Klaus Voorheim, du lieutenant Andrew Mott, du quartier-maître Gérard Maxwell, du steward Louis et de huit matelots.

SEQUENCES

Le voyage vers le Groenland

La pierre a été découverte au fond de l'un des nombreux fjords de la côte est du Groenland. Ce fjord se trouve environ à mi-distance entre Angmassalik et Scoresbysund. Le *Darlena* est un petit cargo qui a été équipé de grues, de treuils et d'appareils de forage pour pouvoir effectuer des recherches géologiques approfondies. Les Investigateurs trouveront le navire jonché d'équipements, d'échantillons et de ravitaillement laissés là par l'équipe géologique. Il reste donc peu de place et, une fois que les divers membres de l'expédition auront entassé tout leur équipement, ils se rendront compte que leurs quartiers sont moins confortables qu'ils auraient pu l'imaginer. Seules quatre petites cabines à deux places sont disponibles. L'une d'elle sera occupée par Mathieson et Ethelrod qui y installeront leur documentation scientifique et la petite bibliothèque amassée par le professeur. Les trois montagnards s'empareront d'une cabine pour eux seuls, laissant Buhle, Granger et les Investigateurs se partager les deux étroites cabines restantes. Des Investigateurs pourraient demander à être logés avec les montagnards. Ceux-ci accepteront de bon cœur, mais il est souhaitable que ces Investigateurs sachent parler le français et soient dotés d'un solide sens de l'humour.

LES PASSAGERS ET L'EQUIPAGE DE LA DARLENA

Les personnes suivantes sont les membres de l'équipe scientifique qui a été réunie pour aller étudier l'étrange pierre découverte dans le glacier.

LES PASSAGERS

PROFESSEUR CURTIS MATHIESON

Agé de cinquante-quatre ans, une chevelure grise clairsemée, Mathieson est le chef de l'expédition et un expert reconnu en matière d'archéologie et d'anthropologie. Il est très respecté par ses collègues scientifiques. Ses manières affables et sa grande connaissance du comportement humain amèneront rapidement les membres de l'expédition et de l'équipage à le respecter.

Il possède quelques connaissances sur le Mythe de Cthulhu, qu'il a assemblées au cours d'une expédition en Arabie Centrale en 1906, mais il en fera rarement mention. Il a des raisons personnelles de croire aux données du Mythe, mais il a appris, par expérience, à ne pas en parler à des non-initiés. Il pense que le mystérieux mur découvert dans le glacier a quelque chose à voir avec les choses dont fait mention le Eltdown Shards, mais il n'en a parlé à personne sauf à Ethelrod. Si un Investigateur l'approchait pour lui parler de ce sujet en présence d'autres membres du groupe, il refuserait d'en discuter en disant que le mythe primitif dont il est question n'a jamais vu son authenticité scientifiquement établie et que ce n'est qu'un méli-mélo de spéculations pseudo-scientifiques imaginé par des esprits peu sérieux. Il dira (comme il l'a déjà dit publiquement dans le passé) qu'à son opinion des théories aussi invérifiées au sujet de telles choses traduisent un désir puéril de croire à la superstition et à la magie.

Toutefois, s'il est approché en privé et convaincu de l'authenticité de l'expérience de son interlocuteur (qui a fait preuve d'éloquence ou qui lui a fourni des preuves solides de ses rapports avec les mystères du Mythe), il révélera ses théories personnelles au sujet du mur. Tout en avertissant son interlocuteur que ses idées peuvent être totalement fausses et qu'il faudra attendre qu'il ait personnellement vu le mur, il croit que celui-ci date d'une période antérieure à celles qui ont été étudiées par l'Histoire officielle et qu'il peut être bien plus vieux que tout ce qui a été découvert par la science à l'heure actuelle. Il laissera même entendre que ce mur pourrait être d'origine non-humaine.

Bien qu'apparemment en bonne santé, Mathieson souffre de troubles cardiaques et il ne peut pas entreprendre d'activités fatigantes. Il n'accompagnera pas l'expédition vers l'intérieur des terres et ne travaillera même pas sur le mur parce que l'exposition aux dures conditions atmosphériques risque d'être trop épuisante pour lui. Il restera à bord du bateau, passant son temps à déchiffrer les copies des étranges inscriptions que les membres de l'équipe ramèneront.

FOR 8	CON 4	TAI 10	INT 17	POU 14
DEX 11	APP 13	EDU 20	SAN 55	PdV 7

COMPETENCES : Anthropologie 85 % ; Archéologie 90 % ; Astronomie 15 % ; Marchandage 45 % ; Botanique 10 % ; Chimie 15 % ; Crédit 75 % ; Mythe de Cthulhu 12 % ; Discussion 85 % ; Géologie 20 % ; Bibliothèque 90 % ; Linguistique 40 % ; Eloquence 45 % ; Psychologie 65 % ; Lire/Ecrire l'arabe 60 % ; Lire/Ecrire l'égyptien 60 % ; Lire/Ecrire le grec 60 % ; Lire/Ecrire le latin 60 % ; Zoologie 10 %.

DOCTEUR HENRY ETHELROD

Ethelrod, un expert en langues indo-européennes, occupe un poste au British Museum de Londres, mais, au cours des six derniers mois il a séjourné à l'Université Miskatonic où, avec Mathieson, il a essayé de dater quelques fragments de poterie mis à jour sur les côtes orientales de la Méditerranée et d'origine probablement hittite.

Il est grand, svelte et d'allure distinguée. Il a 45 ans et il est extrêmement bien éduqué. Il appartient à l'aristocratie britannique et son accent affecté cache mal le dédain dans lequel il tient tous ceux qui sont moins bien éduqués et moins riches que lui. Bien qu'il soit en bons termes avec Mathieson, il trouve la plupart des américains vulgaires et il évitera autant que possible toute conversation avec eux. S'il est coincé par un des Investigateurs, il essaiera de l'évincer poliment, mais si celui-ci insiste, il essaiera de le froisser. Si cela ne suffit pas, il deviendra sarcastique et insultant, mais toujours avec finesse, laissant son interlocuteur se demander ce qu'il a bien voulu dire avec ses remarques.

Il s'est habitué à Chuck Granger, l'assistant de Mathieson, et, en dépit du problème d'alcoolisme du jeune homme, il s'est secrètement pris d'affection pour lui, le considérant comme une espèce de fils prodigue. Bien qu'il ne connaisse pas personnellement Buhle, il l'a quand même recommandé pour l'expédition en basant sa décision sur les efforts audacieux que celui-ci a fournis dans son étude des structures culturelles des Esquimaux et des Indiens.

De même avec les français, Ethelrod fera tout ce qui est en son pouvoir pour éviter de leur parler ou même de s'en approcher. Il éprouve une répugnance irréductible pour les "grenouilles" (NdT : Les Anglais utilisent le mot "Frog", qui veut dire grenouille, pour désigner péjorativement les Français).

S'il croit détecter des sentiments semblables aux siens au sujet des français chez l'un quelconque des Investigateurs, il approchera celui-ci en privé et commencera à lancer de vicieuses attaques contre les membres de l'équipe d'escalade, leur attribuant les noms les plus inimaginables, puis il étendra ses attaques à la nation française dans son ensemble, allant jusqu'à inclure dans son réquisitoire tous ceux qui osent apprendre une langue aussi dégoûtante que le Français. On ne sait pas pourquoi il hait tant les français et cette haine est la seule chose qui peut le conduire à se départir de sa réserve typiquement anglaise. Si son interlocuteur ne se joint pas à lui pour se moquer des français avec autant d'enthousiasme que lui, il réalisera qu'il a mal jugé la situation et il interrompra ses tirades, légèrement essoufflé et quelque peu embarrassé. Il s'excusera et trouvera un prétexte pour se retirer dans sa cabine, laissant l'Investigateur se demander ce qui a bien pu se passer.

Les Investigateurs remarqueront qu'Ethelrod marche en boitant légèrement. C'est une séquelle d'une blessure par balle prise au cours de la guerre contre les Boers. Il a été décoré plusieurs fois pour sa bravoure. Il a des qualités naturelles de chef qui ne deviendront évidentes que lorsqu'il prendra la tête de l'expédition vers l'intérieur des terres. En plus de son aptitude à prendre des décisions avec sang-froid en situation de stress, il possède un certain nombre de compétences en matière de guérilla et il s'est maintenu en excellente forme physique. Il n'a trouvé aucune raison valable pour faire part de son expérience de la guérilla et il ne lui viendra jamais à l'esprit de se vanter des nombreuses décorations qu'il a méritées. Ses compétences et ses aptitudes deviendront évidentes au cours de l'expédition vers l'intérieur des terres et si, à ce moment-là, on l'interroge sur l'origine de son savoir-faire, il se laissera peut-être aller à raconter quelques-uns de ses faits de guerre.

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 16	POU 17
DEX 16	APP 12	EDU 19	SAN 85	PdV 15

COMPETENCES : Anthropologie 90 % ; Archéologie 65 % ; Marchandage 20 % ; Botanique 15 % ; Camouflage 60 % ; Grimper 80 % ; Crédit 90 % ; Mythe de Cthulhu 08 % ; Discussion 80 % ; Diagnostiquer Maladie 35 % ; Esquiver 75 % ; Premiers Soins 80 % ; Se cacher 75 % ; Histoire 55 % ; Sauter 75 % ; Bibliothèque 90 % ; Linguistique 75 % ; Ecouter 75 % ; Dessiner une Carte 65 % ; Eloquence 65 % ; Psychologie 25 % ; Lire/Ecrire langues d'origine Indo-Européenne 50-95 % ; Monter à cheval 65 % ; Discrétion 65 % ; Trouver Objet Caché 75 % ; Nager 50 % ; Lancer 65 % ; Suivre une Piste 60 % ; Soigner Maladie 40 % ; Soigner Empoisonnement 25 % ; Zoologie 15 %.

BONUS AUX DOMMAGES : 1D4.

ARMES : Bien qu'habituellement il ne porte pas d'arme sur lui il possède les aptitudes suivantes : Poings 90 % ; Coup de tête 75 % ; Coup de pied 80 % ; Couteaux 75 % ; Armes de poing 55 % ; Fusils 75 % ; Fusils de chasse 85 %.

CHARLES "CHUCK" GRANGER

Agé de vingt-quatre ans, les cheveux roux et la peau étoilée de taches de rousseur, Granger, qui fut autrefois robuste, travaille sous la direction de Mathieson depuis qu'il a obtenu son diplôme. Au départ, il était venu à l'Université Miskatonic pour étudier le droit, mais impressionné par les travaux du professeur Mathieson, il s'est progressivement orienté vers l'étude de l'archéologie et de l'anthropologie. Il est devenu un excellent scientifique et il travaille avec sérieux, mais il a un petit problème d'alcoolisme. Le professeur a décidé que cette expédition serait sa dernière chance de changer. Mathieson n'a rien contre la consommation d'alcool, mais ces derniers temps Granger s'est saoulé à mort trop souvent, au point d'avoir des gueules de bois qui l'ont empêché de se lever le matin.

Ethelrod a décidé de venir en aide au jeune homme pour qu'il se débarrasse de cette mauvaise habitude, mais son aide a pris la forme de remontrances semblables à celles qu'un père sévère adresserait à son fils, une attitude que Granger ne comprend pas et n'apprécie pas. Celui-ci a établi de bonnes relations avec le plus jeune Buhle qui, sans être alcoolique, sait apprécier un verre, ou deux ou même trois en soirée. De plus, les trois montagnards français ont une réserve personnelle de vin qu'ils sont heureux de pouvoir partager avec des amis.

La tentation risque d'être trop forte pour Granger et s'il recommence encore une fois à trop boire, cela amènera de bruyantes disputes avec Mathieson et/ou Ethelrod. Il ne devient pas violent, ni agressif lorsqu'il a bu, il est simplement incapable de travailler. Il était robuste avant, mais comme cela fait un moment qu'il boit, sa santé a commencé à en être affecté.

FOR 13	CON 9	TAI 13	INT 15	POU 7
DEX 10	APP 9	EDU 17	SAN 30	PdV 11

COMPETENCES : Archéologie 65 % ; Anthropologie 35 % ; Grimper 75 % ; Baratin 35 % ; Droit 15 % ; Bibliothèque 65 %.

ARMES : Bien qu'il ne soit plus en très bonne santé maintenant, il sait encore boxer, car il a pratiqué la boxe par le passé. Poings 80 %.

TERRENCE BUHLE

Ce jeune Canadien a grandi et a suivi ses études à Toronto. Il n'a pas encore trente ans, mais ses travaux sur les indiens et les esquimaux de la côte est du Canada lui ont déjà valu une certaine notoriété. Ses recherches ont apporté beaucoup à ce qui est connu du folklore et de la religion des esquimaux et ce sont ces recherches qui ont amené Buhle à le recommander pour faire partie de l'expédition. Il a les cheveux roux et les années qu'il a passées sur le terrain ont apporté une certaine rudesse à ses traits d'une belle élégance. Il se fait facilement des amis et sera rapidement en contact étroit avec Granger et on les verra probablement souvent tous les deux en train de boire une bouteille de brandy dans leur cabine, ou en compagnie des montagnards français dans leurs quartiers du pont inférieur. En toutes circonstances, il s'avérera être un membre de l'équipe utile et de valeur, sauf si son terrible secret risque d'être dévoilé.

Presque personne ne le sait, son corps est couvert de gros poils rouge-oranges qui partent de sa poitrine et de ses épaules pour couvrir, en couche épaisse, son dos et ses cuisses. Ces poils sont apparus lorsqu'il avait dix-sept ans et il a pris soin de ne révéler ce secret à personne. Le seul être vivant qui soit au courant est un médecin qu'il a consulté lorsque les premiers poils sont apparus. Ce médecin avait déjà entendu parler de personnes qui étaient affectées du même mal et dont le corps était totalement ou partiellement couvert d'une épaisse fourrure semblable à celle des animaux et il fit un diagnostic qui mit Buhle dans la même situation. Selon le médecin, il s'agirait simplement d'hypertrichose, une déficience glandulaire incurable.

Sans se laisser affecter, Buhle continua normalement sa vie et entra au collège pour étudier l'anthropologie, une science vers laquelle il se sentait inexplicablement attiré. Gêné par son mal, il n'eut pratiquement aucune vie sociale pendant qu'il était au collège et il se plongea dans ses études avec acharnement. Après avoir obtenu son diplôme, il continua ses études avec un enthousiasme encore plus grand. Après avoir décidé d'entreprendre une étude des tribus d'indiens du nord-est du Canada, il finit par entrer en contact avec les esquimaux de la côte nord et, fasciné par leur culture égalitariste, il orienta ses recherches sur ces hommes et leurs coutumes.

Alors qu'il travaillait sur le terrain, il découvrit ses aptitudes prémonitoires. A certains moments et sans aucune raison apparente, il eut des intuitions au sujet de certaines attitudes et certains comportements des indiens et des esquimaux qu'il étudiait. En se livrant à des recherches scientifiques dans les directions qu'il avait pressenties, il arriva à des conclusions qui confirmaient ses intuitions. C'est pendant qu'il étudiait les Esquimaux qu'il sentit que leur culture devait avoir été influencée par une culture plus ancienne et bien plus sophistiquée. Lorsqu'il fut contacté par Ethelrod et Mathieson, par l'intermédiaire de l'Université de Toronto, il comprit que l'étrange découverte faite au Groenland pouvait confirmer sa théorie. Il ne put s'empêcher de penser aussi qu'il serait possible d'apprendre bien d'autres choses en étudiant le mur.

Buhle est victime d'une certaine malchance. La poussée de poils qui couvrent son corps est provoquée par l'association de gènes récessifs dont la présence dans son sang remonte aux derniers pré-humains à fourrure qui ont subsisté jusqu'au XVe siècle. Ces ultimes créatures se sont accouplées avec des Vikings dégénérés qui avaient survécu à la disparition presque complète de leurs colonies sous l'effet de l'augmentation du froid et des raids constants des Hyperboréens, les Skraelings de la fameuse saga. Ces petites communautés de Vikings et de créatures à fourrure étaient presque entièrement décimées lorsque, par hasard, une baleinière hollandaise fut poussée dans un fjord par une terrible tempête. Les hollandais trouvèrent l'un des derniers Vikings, accompagné de sa "femme" et de ses enfants. Ne comprenant pas la situation, ils tuèrent "le singe à poils oranges" qu'ils avaient découvert dans une grotte et emportèrent les deux orphelins qu'ils trouvèrent pour les emmener en Europe. L'arbre généalogique de Buhle remonte à ces deux enfants "trouvés" et c'est à leur héritage génétique qu'il doit ses dons prémonitoires.

A part son aversion à se déshabiller en présence de quelqu'un, Buhle semble bien adapté à la vie sociale.

FOR 15	CON 17	TAI 12	INT 15	POB 13
DEX 14	APP 12	EDU 17	SAN 55	PdV 14

COMPETENCES : Anthropologie 90 % ; Archéologie 35 % ; Astronomie 15 % ; Botanique 45 % ; Camouflage 25 % ; Chimie 10 % ; Grimper 80 % ; Mythe de Cthulhu 03 % ; Discussion 35 % ; Esquive 75 % ; Conduite de traineaux à chiens 75 % ; Premiers Soins 75 % ; Français 55 % ; Géologie 15 % ; Se Cacher 25 % ; Histoire 25 % ; Sauter 65 % ; Latin 30 % ; Bibliothèque 65 % ; Ecouter 65 % ; Dessiner une Carte 35 % ; Occultisme (légendes des esquimaux) 35 % ; Lire/Ecrire Esquimau 80 % ; Discrétion 30 % ; Parler Esquimau 85 % ; Trouver Objet Caché 50 % ; Nager 75 % ; Lancer 65 % ; Suivre une Piste 50 % ; Zoologie 45 %.

ARMES : Hache 50 % ; Poings 75 % ; Hachette 50 % (Lancer 25 %, portée 5 mètres) ; Coup de tête 70 % ; Coup de pied 75 % ; Couteaux 65 % ; Lancer de couteaux 45 % ; Arme de poing 45 % ; Fusil 80 % ; Fusil de chasse 35 %.

Buhle a travaillé dans des régions sauvages pendant suffisamment longtemps pour ne plus vouloir s'aventurer très loin sans être armé. Son arme favorite est un revolver de calibre 45 qu'il porte dans un étui fermé, mais même s'il ne ressent pas la nécessité de porter une arme (à bord du bateau, par exemple), on verra toujours accroché à sa ceinture, un grand couteau dans un fourreau.

NOTE : Il est essentiel que Buhle survive à cette aventure s'il est prévu que la seconde, "La Malédiction de Tsathogghua", doit être jouée comme elle est présentée. Il peut perdre de la SAN au cours de l'expédition, mais il ne devrait pas être affecté par une folie plus grave qu'une folie temporaire. Souvenez-vous qu'il est généralement serviable et amical avec tous les membres de l'expédition et qu'à part une légère doraphobie (qui peut être détectée par un jet de Psychanalyse après quelques jours passés en sa compagnie), il est certainement le membre le moins compliqué de l'équipe.

S'il voit les restes momifiés qui gisent dans le temple, il deviendra temporairement fou. Les effets de cette folie ne dureront qu'un court moment, mais il restera en état de choc et il se peut que ses amis soient obligés de l'aider à sortir du temple. Il semblera se remettre facilement de ses émotions, mais si un Investigateur a déjà réussi un jet de Psychanalyse à son sujet, un second jet semblable réussi, avant que l'équipe retourne en Nouvelle Angleterre et se sépare, montrera qu'il souffre en réalité d'un sérieux trouble émotionnel. En dehors de cela, Terrence Buhle semblera parfaitement normal.

LES MONTAGNARDS FRANÇAIS

Ces hommes, tous trois nés en France, rentraient d'une expédition d'escalade de six mois dans les Rocheuses du nord du Canada lorsqu'ils entendirent parler de la découverte faite au Groenland. Comprenant les problèmes que l'expédition d'exploration allait rencontrer, le chef du groupe des montagnards, Philippe Luvois, téléphona à l'Université Miskatonic pour offrir les services de son équipe. Après avoir rencontré quelques difficultés à se faire comprendre en anglais, il fut mis en communication avec le département d'archéologie où Ethelrod décrocha le téléphone et, avec une mine revêche, le tendit à Mathieson. Celui-ci s'empressa d'accepter l'offre qui lui était faite et s'occupa des indispensables formalités avec le gouvernement américain au sujet de leurs passeports et de leurs permis de séjour.

L'équipe française, il fallait s'y attendre, est pleine d'entrain et, après une discussion avec Mathieson au sujet d'une énorme quantité de vin qu'elle veut faire monter à bord (les montagnards gagneront ce petit affrontement en menaçant de ne pas accepter de venir si on ne leur permet pas d'embarquer le vin) elle s'avèrera être une joyeuse compagnie, quoiqu'un peu bruyante. Les deux plus jeunes hommes ne dédaigneront pas à l'occasion de jouer des tours aux si sérieux scientifiques. Ces farces consisteront à placer un poisson mort et froid dans le fond du lit de leur victime, à glisser un glaçon dans son dos et même à placer un seau d'eau au-dessus d'une porte pour qu'il tombe sur la première personne qui l'ouvre. Le pire, c'est qu'ils choisiront un des Investigateurs comme tête de turc et qu'ils lui feront plein de misères. Si quelqu'un se plaint de ces comportements à Mathieson, celui-ci en parlera à Luvois qui essayera de calmer les deux jeunes hommes. Malheureusement, leur tendance à s'amuser de la sorte s'avèrera irrépressible et ils continueront jusqu'à ce que le glacier soit atteint et qu'ainsi ils aient de quoi s'occuper et dépenser leur énergie.

Les montagnards, bien qu'ils soient prêts à apporter leur aide, ne seront d'aucune utilité pour traduire les inscriptions trouvées sur le mur. Ils ne sont pas suffisamment soigneux. Ils passeront leur temps à installer des échafaudages et des cordes de sécurité et, plus tard, lorsque ce sera nécessaire, ils monteront la garde au sommet du glacier, en alternance avec les matelots.

PHILIPPE LUVOIS

Philippe est le chef de l'équipe d'escalade et, avec ses trente-deux ans, il est considérablement plus vieux que ses deux compagnons. Comme ceux-ci, il porte une épaisse barbe broussailleuse qui protège son visage du froid. Les nombreuses années qu'il a passées à escalader les pics montagneux d'Europe l'ont endurci et l'ont rendu fort. Ce voyage est le deuxième qu'il fait en Amérique et il est le seul des trois membres de l'équipe à parler un peu plus que des rudiments d'anglais.

FOR 16	CON 15	TAI 15	INT 14	POU 14
DEX 17	APP 10	EDU 9	SAN 70	PdV 15

COMPETENCES : Grimper 98 % ; Premiers soins 85 % ; Géologie 25 % ; Sauter 95 % ; Dessiner une Carte 75 % ; Parler l'Anglais 30 % ; Suivre une Piste 25 %.

MICHEL PONCELET

Michel n'a que 24 ans, mais il a beaucoup d'expérience. C'est un expert en alpinisme et en ski (il a fini cinquième à la descente, derrière quatre Norvégiens, aux Jeux Olympiques d'hiver, en 1924 à Chamonix). C'est aussi un excellent tireur d'élite. Il est, en plus, fort versé dans la pratique de l'escrime. Issu d'une famille aisée, ses origines aristocratiques, ne l'empêchent pas d'être très sympathique et sans prétention. Son souci principal est de participer aux Jeux Olympiques qui se dérouleront à Saint-Moritz en 1928, où il espère bien décrocher une médaille cette fois.

FOR 15	CON 17	TAI 13	INT 16	POU 14
DEX 18	APP 15	EDU 14	SAN 70	PdV 15

COMPETENCES : Grimper 95 % ; Crédit 95 % ; Esquiver 85 % ; Sauter 95 % ; Monter à cheval 75 % ; Parler l'Anglais 10 % ; Parler le Norvégien 20 % ; Nager 75 % ; Lancer 75 %.

ARMES : Fleuret 85 % ; Poings 65 % ; Coups de pied 65 % ; Armes de poing 85 % ; Fusils 55 %.

JEAN-RAYMOND GOBINEAU

Agé seulement de dix-neuf ans, Jean est l'arrière-petit-fils du théoricien français du racisme, le comte Joseph- Arthur Gobineau. Ce dernier a construit ses théories sur la supériorité de la race blanche vers le milieu du XIXe siècle et elles furent adoptées, plus tard, par les nazis.

Bien qu'apparemment amical et d'un comportement normal, Jean cache une forte xénophobie qui s'exprime par une haine irréductible pour toutes les races qu'il considère comme inférieures à la sienne. Il évitera aussi bien le steward mulâtre du bateau que tous les esquimaux avec lesquels le groupe pourrait entrer en contact. Si pour une quelconque raison il devait devenir fou au cours de l'aventure, sa folie s'exprimerait d'une manière extrêmement violente (il irait jusqu'à assassiner un esquimeau et mutilerait atrocement le cadavre). Un Investigateur qui partagerait sa cabine avec celle de Gobineau pendant quelques jours et qui réussirait un jet de Psychanalyse pourrait se douter de la nature du problème qui l'affecte. Si un de ses compagnons ou un de ses amis est tué par un homme de race autre que blanche, cela peut aussi fortement l'angoisser et le conduire à se comporter d'une manière démente. Sa réaction ne sera pas évidente au début, mais elle le travaillera pendant quelques jours avant d'exploser en une attaque irraisonnée contre des personnes innocentes.

FOR 15	CON 15	TAI 16	INT 15	POU 10
DEX 16	APP 12	EDU 12	SAN 32	PdV 16

COMPETENCES : Anthropologie 15 % ; Grimper 85 % ; Esquiver 85 % ; Histoire 25 % ; Sauter 90 % ; Droit (français) 20 % ; Parler l'Anglais 10 % ; Lancer 75 %.

ARMES : Armes de poing 35 %.

L'EQUIPAGE DU BATEAU

LE CAPITAINE KLAUS VOORHEIM

Agé de cinquante-huit ans, Voorheim vécut aux Etats-Unis et navigua à partir de ce pays jusqu'en 1913, lorsque, pressentant que la guerre était imminente, il retourna en Prusse. Au cours de la guerre, il pilota des vaisseaux marchands à travers le blocus anglais et il fut coulé une fois, perdant le bras gauche dans la catastrophe. A la fin de la guerre, il revint aux Etats-Unis et quelques années plus tard il obtint le commandement du vaisseau de recherches, la *Darlena*.

Il se montre distant et n'approuve pas du tout l'autorisation qu'on a donnée aux français d'embarquer de si grosses quantités de vin (d'autant plus qu'il est interdit à l'équipage de boire en mer). Il peut se lier d'amitié avec Ethelrod et échanger avec lui des histoires de guerre dans sa cabine ou sur le pont.

Le capitaine Voorheim est sous contrat avec l'université Miskatonic et c'est lui qui a eu la responsabilité du recrutement de son équipage.

FOR 14	CON 12	TAI 15	INT 16	POU 15
DEX 12	APP 15	EDU 19	SAN 75	PdV 14

COMPETENCES : Comptabilité 75 % ; Astronomie 35 % ; Droit 25 % ; Dessiner une Carte 85 % ; Eloquence 65 % ; Psychologie 65 % ; Commander un vaisseau 95 % ; Parler l'Anglais 75 % ; Parler le Norvégien 40 %.

ARMES : Automatique de calibre .45 45 % (rangé dans un coffret fermé à clef sous son lit dans sa cabine).

LE LIEUTENANT ANDREW MOTT

Mott est un Américain de trente et un ans. C'est un vétéran de la Première Guerre mondiale. Bien qu'il ait été de l'autre côté pendant la guerre, il manifeste de l'admiration et du respect pour le capitaine dont il prendra le parti dans toutes discussions.

FOR 13	CON 15	TAI 12	INT 15	POU 13
DEX 13	APP 14	EDU 17	SAN 65	PdV 14

COMPETENCES : Comptabilité 65 % ; Astronomie 20 % ; Commander un vaisseau 65 % ; Parler l'Allemand 25 %.

ARMES : Automatique de calibre .45 65 % (Caché dans sa cabine).

LE QUARTIER-MAITRE GERALD MAXWELL

Grand gaillard de trente-cinq ans, ancien membre de la marine marchande, Maxwell a passé le plus clair de son temps à naviguer aux alentours des Philippines, de la Nouvelle Guinée et de l'Indonésie. C'est un rude combattant et un fin tireur. Si des volontaires sont demandés pour une mission dangereuse, il sera le premier à se présenter.

FOR 17	CON 17	TAI 17	INT 9	POU 9
DEX 10	APP 9	EDU 9	SAN 45	PdV 17

COMPETENCES : Electricité 65 % ; Mécanique 85 % ; Conduire Engin Lourd 75 % ; Commander un Vaisseau 55 % ;

BONUS AUX DOMMAGES : 1D6.

ARMES : Poings 90 % ; Coup de tête 95 % ; Coup de pied 90 % ; Matraque 80 % ; Couteaux 80 % (il porte toujours un grand couteau sur lui) ; Armes de poing 65 % ; Fusils 70 %.

LOUIS LE STEWARD

Louis est un mulâtre originaire de la Nouvelle-Orléans et a pour rôle de régler les détails les plus insignifiants : cuisine, nettoyage, service à la table des officiers sont quelques-uns de ses travaux quotidiens. En contrepartie, il est très apprécié par le capitaine et l'équipage qui lui témoignent un respect qu'on ne reconnaît pas d'ordinaire à quelqu'un dans sa position. Il a quelques connaissances en matière de rite Vaudou et ce qu'il sait du Mythe de Cthulhu lui permettra de faire quelques rapprochements avec les découvertes que l'expédition fera. Bien sûr il ne parlera pas de lui-même des rapprochements qu'il a pu faire. Il faudra qu'on lui demande son opinion.

Il a aussi conscience que, pour des raisons qui lui échappent, Gobineau le déteste intensément.

FOR 12	CON 14	TAI 14	INT 14	POU 14
DEX 13	APP 13	EDU 8	SAN 64	PdV 14

COMPETENCES : Mythe de Cthulhu 6 % ; Occultisme 20 % ; Parler le Français 35 %.

ARMES : Couteaux 65 %.

LES MATELOTS

Le reste de l'équipage du bateau est composé de huit matelots ordinaires. Ils ne jouent pas un rôle vital dans le scénario mais ils peuvent être appelés à servir de gardes ou même à se porter volontaires pour l'expédition vers l'intérieur des terres.

	N°1	N°2	N°3	N°4
FOR	8	14	15	15
CON	6	12	12	11
TAI	9	12	12	9
INT	12	14	16	14
POU	13	8	9	9
DEX	12	16	13	11
EDU	6	7	8	7
SAN	65	45	30	45
PdV	10	14	14	12
	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	9	8	16	14
CON	13	9	15	11
TAI	13	11	15	13
INT	17	12	18	15
POU	6	13	12	7
DEX	12	10	9	6
EDU	8	6	7	7
SAN	30	65	60	35
PdV	15	12	19	14

COMPETENCES : Grimper 75 % ; Sauter 75 % ; Nager 75 % ; Ramer 75 %.

ARMES : Poings 65 % ; Coup de tête 70 % ; Coup de pied 65 % ; Matraque 55 % ; Couteaux 50 % ; Armes de poing 45 % ; Fusils 35 %.

Le voyage vers la côte sud-est prendra une semaine. Les voyageurs seront les uns sur les autres, l'eau sera rationnée (pas de douches) et le problème sera de tromper l'ennui. Les Investigateurs peuvent passer leur temps à faire connaissance avec les divers membres de l'expédition. Le Gardien peut faire passer ce voyage rapidement et tranquillement, mais il peut aussi s'en servir pour développer certaines des personnalités présentes à bord. Les deux plus jeunes Français peuvent se livrer à une débauche de farces et le goût de Granger pour la boisson peut poser de sérieux problèmes sur le bateau surpeuplé. Un Investigateur peut être témoin d'une violente discussion, en français, entre Gobineau et Louis, et la personnalité d'Ethelrod peut commencer à agacer tout le monde. Il peut aussi y avoir du mauvais temps, les Investigateurs qui n'ont pas encore le pied marin peuvent avoir à passer un certain temps penché par dessus le bastingage.

Les équipements installés à bord du *Darlena* comprennent un laboratoire de chimie, petit mais complet et une petite bibliothèque embarquée par Mathieson. Tous les membres de l'expédition peuvent avoir accès à cette bibliothèque, mais comme les livres qui la composent ont été choisis compte tenu de la place disponible, elle ne couvre que certains sujets essentiels. C'est pourquoi ces sujets sont assortis d'un pourcentage qui représente la probabilité qu'ils soient effectivement traités par les livres disponibles. Les Investigateurs devront réussir un jet inférieur ou égal à ce pourcentage, mais aussi inférieur ou égal à leur pourcentage de compétence en Bibliothèque, pour trouver une réponse à une question. Exemple : les membres de l'expédition se posent des questions sur la nature géologique du mur. Si personne ne peut y répondre grâce à un jet réussi en Géologie, la réponse doit être recherchée dans les livres de la bibliothèque. Si celui qui fait des recherches a une compétence de 65 % en Bibliothèque, il doit quand même réussir un jet égal ou inférieur à 50 % pour trouver une réponse parce que le sujet "Géologie" est assorti d'un pourcentage de 50 % seulement. Si la compétence en Bibliothèque n'est que de 35 %, il doit réussir un jet inférieur ou égal à 35.

La bibliothèque contient des informations sur les sujets suivants : Anthropologie 75 % ; Archéologie 85 % ; Astronomie 20 % ; Botanique 10 % ; Chimie 80 % (une grande partie des ouvrages se trouve dans le laboratoire et était déjà à bord du bateau avant l'embarquement de l'expédition) ; Géologie 50 % ; Histoire 20 % ; Linguistique 65 % ; Occultisme 20 % ; Zoologie 15 %. Les sujets qui ne sont pas dans cette liste ne sont pas traités par les livres de la bibliothèque.

De plus, Mathieson a caché un exemplaire personnel du *Eltdown Shards* (Les Tessons d'Eltdown). Ce livre contient ce qui est censé être une précise traduction de hiéroglyphes trouvés sur des morceaux de poteries brisées ramenées des terres intérieures du Groenland en 1903. La traduction a été faite par un ancien associé d'Ethelrod et ce sont des problèmes au sujet de cette traduction qui ont été à l'origine de la première rencontre de Mathieson et Ethelrod. Ils ont tous les deux lu le livre et, bien qu'aucun d'eux ne sache vraiment ce qu'il faut en déduire, ils sont convaincus que la récente découverte faite au Groenland a des rapports avec lui. Bien entendu, ils n'ont jamais fait part de leurs théories à aucun membre de l'expédition. Le *Eltdown Shards* contient les trois sortilèges suivants : Contacter les Larves informes de Tsathogghua, Contacter Gnoph-keh et Contacter Tsathogghua.

Le mur pris dans la glace

Le capitaine n'essaiera pas d'entrer dans le fjord tant qu'il ne sera pas assuré de disposer d'au moins quatre heures de lumière du jour et il mettra le bateau à l'ancrage au large de la côte jusqu'au matin. Cette partie du Groenland est mal cartographiée et, au printemps, de nombreux icebergs se forment. Dans cette région du Cercle Arctique, il ne fait jamais complètement nuit au cours du printemps et de l'été. Le soleil se déplace le long de l'horizon en étirant un long crépuscule qui tient lieu de nuit. Cette lumière n'est pas suffisante pour négocier un passage dans des eaux inconnues et dangereuses.

Il faut trois heures pour remonter le fjord sinueux jusqu'à l'endroit où le mur a été localisé. Bien que le fjord soit large d'au moins mille cinq cents mètres sur toute sa longueur, tous ceux qui sont sur le bateau se sentiront écrasés par les grands murs de glace qui s'élèvent de chaque côté. De nombreux icebergs, petits et grands, flottent paresseusement ça et là.

Au moment où le *Darlena* émerge du dernier tournant du chenal, l'objet des recherches apparaît soudainement à la vue, à peine à deux cents mètres de l'étrave du navire qui progresse lentement. Rien de ce que les membres de l'expédition ont entendu ne les a vraiment préparé à la vue de ce bloc de pierre gris foncé de dimensions massives et de conception inhumaine. Il fait au moins soixante mètres de long et plus de trente mètres de haut, les estimations des esquimaux n'étaient pas loin de la réalité. Elles étaient correctes aussi dans leur description d'une silhouette humaine qui brandit une courte épée et qui se penche au-dessus d'un animal tué. Cette silhouette est au centre du bloc, mais elle est à l'envers. L'ensemble paraît être un mur, ou une portion d'un mur plus grand qui a été retournée et entraînée par le glacier pour aboutir à sa position actuelle, surplombant la mer froide, à l'envers et penchée en avant de quelques degrés par rapport à la verticale. Même à l'envers, il est évident que le personnage en bas-relief est de nature inhabituelle. Des jets réussis en Anthropologie montreront que l'habillement est d'un type inconnu, qui n'appartient à aucune culture ancienne ou actuelle, et que les caractéristiques faciales, le grand nez droit et les lobes d'oreilles bizarrement allongés, indiquent l'appartenance du personnage à une caste sociale indéfinissable. Ceux qui voient ce massif objet pour la première fois doivent réussir un jet sous leur SAN pour ne pas perdre un point de cette caractéristique. Tout Investigateur qui réussira un jet sous sa compétence en Mythe de Cthulhu s'apercevra que cet être humain correspond à la description qui est parfois faite de la mythique civilisation d'Hyperborée.

Aussitôt que le bateau sera ancré, Mathieson fera mettre à l'eau deux petits canots de bois pour que le mur puisse être examiné de près. Chacun des canots sera occupé par quatre membres de l'expédition et par deux matelots qui rameront. Le premier accueillera Mathieson, Granger et Louis, alors que Ethelrod et Bhule embarqueront dans le second. Les trois places restantes peuvent être prises par des Investigateurs qui souhaitent accompagner les scientifiques.

De loin, il semble que le mur soit fait d'une seule pièce, mais un examen rapproché permettra de voir qu'il est, en réalité, formé de plusieurs blocs soudés les uns aux autres par un procédé à chaud. Ces blocs eux-mêmes sont de proportions colossales, chacun d'eux mesurant six mètres par trois. Ils sont tous couverts de hiéroglyphes d'un type inconnu. Le haut de la pierre à l'envers atteint presque le sommet du glacier situé derrière elle et le mur couvre presqu'entièrement le front de la masse de glace qui se meut très lentement. Au sommet de la pierre chauffée par le soleil la glace fond et une pluie constante de glace fondue détrempera les vêtements (et les esprits) de ceux qui restent trop longtemps au pied de la pierre. Après un rapide examen, les canots reviendront vers le bateau où Mathieson et Ethelrod se consulteront sur la meilleure façon de s'y prendre pour étudier le gigantesque artéfact.

Le plan de Mathieson et Ethelrod

Les deux scientifiques ont décidé que les montagnards seraient chargés d'escalader le mur et d'y installer une série d'échafaudages de cordes qui permettront aux membres de l'équipe scientifique de s'accrocher à la surface pour recopier à la main les inscriptions. Cela peut s'avérer difficile à faire, mais en raison du vent, de l'humidité et du fait que la surface du mur est corrodée, il n'est pas possible d'utiliser des procédés de transfert ou de reproduction quelconques. Mathieson et Ethelrod resteront à bord du bateau et essayeront de traduire les textes recopiés pendant que les matelots assureront les navettes entre le mur et le navire.

Les Investigateurs auront le choix, chaque jour, entre aller travailler sur le mur ou rester à bord du bateau pour tenter de traduire les copies d'inscriptions qui y sont ramenées. Les procédures applicables à ces deux activités sont décrites ci-dessous.

La traduction des hiéroglyphes

Tout Investigateur qui réussit successivement un jet de compétence en Archéologie, Anthropologie et Linguistique aura su traduire quelques hiéroglyphes. Un jet sous la compétence en Mythe de Cthulhu peut remplacer l'un des trois jets requis. Les Investigateurs peuvent tenter ces jets chaque jour jusqu'à ce que tous les hiéroglyphes soient traduits. Si personne ne les aide, Mathieson et Ethelrod parviendront à faire une traduction du langage le dernier jour où le mur sera accessible. Sans la traduction de ce langage, les membres de l'expédition devront recopier les inscriptions au hasard, ne sachant pas quels passages sont plus significatifs que d'autres. Si un Investigateur réussit à percer le code, cela permettra aux membres de l'équipe qui travaillent sur le mur de choisir des passages qui semblent contenir le maximum d'informations pertinentes.

Le langage est extrêmement complexe et les traductions resteront schématiques et approximatives. Même après que les traductions initiales aient été faites, il sera impossible de simplement lire ce qui est écrit sur le mur. La forme bizarre et mathématique du langage demande un travail de décodage et le recours à l'essai de plusieurs formules avant de trouver celle qui convient. C'est un procédé long et fastidieux, chaque groupe de hiéroglyphes étant écrit suivant une variante différente de l'une des sept formules de base. Pour compliquer les choses davantage, la pierre sur laquelle les obscures glyphes sont gravées est fortement usée, rendant certains caractères indistingables des autres. Ainsi, chaque bloc est traduit à la suite d'une série de tâtonnements.

Le travail sur le mur

Ce travail est frigorifiant et périlleux, mais c'est la seule activité qui permette à un Investigateur incapable d'aider aux travaux de traduction de passer son temps. Bien que personne ne soit obligé de travailler sur le mur, tout Investigateur masculin, jeune et en bonne santé sera considéré comme un tire-au-flanc s'il ne passe pas au moins quelques moments à le faire.

Ceux qui grimperont sur les passerelles mises en place par les montagnards les trouveront couvertes de glace, donc glissantes. Chaque membre de l'expédition devra porter un gilet de sauvetage et un harnais de sécurité en cuir qui s'accrochera aux cordes. Il y a suffisamment de lumière chaque jour pour qu'un Investigateur puisse copier les inscriptions d'un des blocs constituant le mur. Les Investigateurs touveront que les heures passées à travailler sont vraiment très pénibles en raison du vent glacé qui pousse la pluie d'eau gelée vers leur dos et aussi en raison de l'apparition soudaine de nappes d'un brouillard épais qui les engloutissent et qui disparaissent tout aussi soudainement.

Il est impossible d'éviter que les cordes et les échafaudages soient couverts de glace. Deux fois par jour, au moment où il monte le long du mur et au moment où il en redescend, chaque Investigateur devra réussir un jet de Grimper. Si ce jet n'est pas réussi, cela voudra dire qu'il a glissé et il devra réussir alors un jet sous sa DEXx3 % pour retrouver son équilibre. Si ce jet sous la DEX est raté, il tombera de la passerelle, mais (souhaitons-le) il sera sauvé par son harnais de sécurité (qui lui infligera 1 point de dommage en raison de la secousse). Ces harnais de sécurité sont vieux et desséchés et il y a une chance égale à la TAIx1 % de l'Investigateur pour qu'ils cassent. Dans ce cas, l'Investigateur malheureux plongera dans la mer où il sera repêché par un matelot qui sera là dans un canot. La chute causera 1D6 points de dommage. Si cela devait arriver à un Investigateur qui redescend après une journée de travail, il sera probablement en train de trans-

porter les copies qu'il a réalisées. S'il rate son jet sous sa DEX après avoir glissé, peu importe que son harnais tienne le coup ou non, il laissera tomber ses notes dans la mer. Une journée de travail sera perdue.

Un Investigateur qui tombe à la mer, quelle qu'en soit la raison, court un grave danger à la suite du choc et de l'exposition au froid. Il sera rapidement ramené à bord du bateau et mis au lit pour se reposer. Le matin suivant, il devra réussir un jet sous sa CONx5 % sinon il sera affligé d'un sévère rhume qui l'empêchera de travailler pendant 1D6 jours. Si, le jour suivant, il ne réussit toujours pas son jet sous sa CONx5 %, il présentera les premiers symptômes d'une pneumonie. Il y a des médicaments à bord, mais il faudra que quelqu'un réussisse un jet sous sa compétence Soigner une Maladie pour empêcher l'Investigateur de mourir en 2D6 jours. Seules trois personnes peuvent tenter un jet pour Soigner cette maladie et ce, une seule fois chacune.

Les événements au jour le jour

Les événements suivants se déroulent dans l'ordre où ils sont présentés ci-dessous :

Jour 1 : Les montagnards escaladent le mur et commencent à installer les cordages que les scientifiques utiliseront.

Jour 2 : C'est le premier jour où on aura la possibilité de faire des copies des inscriptions du mur. Les cordages ne sont que partiellement installés, aussi ne peuvent-ils accueillir que quatre personnes.

Jour 3 : A un moment, au cours de l'après-midi, alors que les personnages sont au travail, un gros morceau de glace se détache du sommet du glacier et tombe sur les travailleurs (Buhle, Granger, les trois montagnards et les Investigateurs qui auront choisi de travailler sur le mur ce jour-là). Tous ceux qui ratent leur jet de Chance devront réussir un jet d'Esquive pour éviter le bloc de glace qui tombe. Ceux qui ne le réussissent pas seront heurtés par ce bloc de près de deux mètres et entraînés vers la mer avec l'échafaudage sur lequel ils se trouvent. Les corps ne seront pas retrouvés. Si le jet d'Esquive est réussi, cela voudra dire qu'ils se sont arrangés pour s'accrocher à une partie de l'échafaudage qui ne sera pas entraînée par le bloc de glace. Si un membre de l'expédition regarde au sommet du glacier à ce moment-là, il verra ce qui semble être quatre esquimaux, debout au bord de la paroi glacée. Un jet d'Anthropologie réussi dira à l'Investigateur qu'il y a quelque chose de non-esquimau dans les traits de leur visage.

Un Investigateur qui a choisi de rester à bord du bateau ce jour-là (et qui réussira un jet de Chance) sera sur le pont au moment où cet événement arrivera. il assistera à toute la scène depuis le moment où apparaissent les "esquimaux" au sommet du glacier. S'il pense à attraper une paire de jumelles (il y en a quelques paires bien placées sur le bateau) il aura le temps de les braquer sur les silhouettes au-dessus du mur. Grâce aux puissantes lentilles, il verra trois hommes habillés comme des esquimaux mais qui ont des traits physiques inhabituels : de larges et longs nez et des lobes d'oreilles exceptionnellement longs. Ces hommes se retireront rapidement après avoir fait basculer le bloc et si l'Investigateur à bord du bateau s'empare de jumelles ou d'une arme après que le bloc soit tombé, il ne pourra que constater que les mystérieux hommes ont disparu vers l'intérieur des terres.

Jour 4 : Ce jour passe sans événement remarquable.

Jour 5 : Tard dans la journée, alors que les personnages sont toujours en train de transcrire les hiéroglyphes, le mur, dans un terrible grondement et un grand bruit de déchirement, commencera soudainement à pencher en avant de quelques degrés supplémentaires et tombera d'un coup de près d'un mètre vers la mer avant de s'arrêter dans une secousse brusque. Il n'en résultera aucun dommage, mais tous ceux qui travaillaient sur le mur à ce moment devront faire un jet sous leur SAN pour ne pas perdre 1D2 points de cette caractéristique à la suite de la frayeur qu'ils éprouvent.

Cette nuit-là, Mathieson et Ethelrod réuniront les membres de l'expédition. Ils expliqueront que le mur risque d'être trop dangereux pour qu'on puisse continuer à y travailler, mais les découvertes scientifiques qui pourraient être faites si on continuait à l'étudier risquent d'être d'une importance capitale. C'est pourquoi ils laisseront chacun décider individuellement ce qu'il veut faire face à une situation qui est devenue plus dangereuse que jamais. Mathieson est partisan de ne plus approcher le mur. Buhle, fortement effrayé par le glissement de la pierre ne voudra plus s'en approcher non plus, mais Granger et les montagnards veulent continuer à travailler. Les Investigateurs doivent prendre leur propre décision.

Jour 6 : Ce jour se passe sans événement remarquable.

Jour 7 : Tôt le matin, alors que le soleil brille avec éclat, l'énorme mur de pierre glisse de nouveau. Ceux qui seront sur le mur à ce moment ressentiront une secousse qui devrait les prévenir qu'il est temps de s'en aller. A peine une minute après, le mur se détachera du glacier et dans un grondement assourdissant glissera directement dans l'eau verte de la mer. Tout Investigateur travaillant sur le mur devra réussir un jet de Grimper pour le quitter à temps, soit en étant aidé par le montagnard installé à son sommet, soit en sautant dans le canot manœuvré par le matelot. Ceux qui rateront ce jet seront jetés à la mer en même temps que le mur et devront réussir un jet de Chance. Si ce jet est réussi, cela voudra dire que le personnage est tombé près du bateau (il subira donc les effets d'un bain forcé qui ont déjà été décrits) mais si le jet est raté, cela voudra dire que le personnage a péri.

Les indices trouvés sur le mur

L'énorme mur contient un certain nombre d'indices qui peuvent intéresser les Investigateurs, mais leur nombre exact dépend partiellement du hasard. Chaque jour, chaque Investigateur qui travaille sur le mur aura la possibilité de transcrire un indice potentiel. Au cours de la traduction qui suivra, les transcriptions faites n'auront une valeur d'indice que sur un résultat de 1 avec 1D6. Si ce jet n'est pas réussi, les inscriptions recopiées n'ont aucune valeur pour l'expédition. Les transcriptions faites après que le code du langage ait été compris auront une valeur sur un résultat de 1-4 sur 1D6. Cela reflète le fait qu'avec une certaine connaissance du langage les membres de l'expédition peuvent choisir des inscriptions qui semblent contenir des informations intéressantes. il est donc essentiel que les joueurs notent les transcriptions qui ont été faites, sans oublier de noter si elles ont été faites avant ou après que le langage ait été compris. Si un Investigateur ne réussit pas à comprendre le langage, Mathieson et Ethelrod n'y parviendront pas avant que la pierre soit tombée, ce qui rendra seulement 1/6 des transcriptions utiles.

Après traduction, il y aura au moins une information importante qui aura été comprise, même si aucune des transcriptions ne contient des éléments significatifs. Cette information, c'est que le mur faisait partie d'une ville. D'après les signes contenus dans les inscriptions, cette ville devrait être située dans le sud, probablement à quatre-vingt-dix kilomètres vers l'intérieur des terres. En se basant sur cette information, Mathieson et Ethelrod proposeront à l'expédition de se rendre à la ville de Godthab (située sur la côte sud-ouest) et de s'y préparer pour aller vers l'intérieur des terres. Cette proposition fera l'objet d'un vote, mais à moins que quelques Investigateurs ne soient pas d'accord, la résolution passera à l'unanimité.

Si certaines des transcriptions contiennent des informations, celles-ci peuvent être choisies (ou tirées au hasard) sur la liste suivante :

1. Cette information révèle le nom de la ville (Commorium) construite par un peuple qui a émigré vers le sud à partir d'un endroit appelé Mhu Thulan. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu indiquera que Mhu Thulan faisait partie de l'Hyperborée, aujourd'hui disparue.

2. C'est une description de Commorium, parlant de ses nombreux parcs et jardins. Un jet réussi en Botanique révèlera que les plantes décrites ne peuvent être que des cicadées et des palmiers préhistoriques.

3. Cette information révèle que ce peuple a bâti sa ville sur, ou près des ruines laissées par une civilisation plus ancienne.

4. La seule partie compréhensible de cette transcription dit : "Commorium a été construite par les enfants de Zoth-Aqqua !".

5. Cette transcription parle d'un vieux temple de forme carrée et d'origine pré-humaine qui se trouve près du sommet d'une montagne qui borde Commorium. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu indiquera que ce temple ressemble à ceux qui sont consacrés à Tsathogghua.

6. Cette transcription parle d'une horreur à six pattes aperçue quelques fois aux abords d'une construction préhistorique sur une montagne avoisinante. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu laissera entendre que ce monstre est un Gnoph-Keh.

7. Cette transcription mentionne "un gardien hideux et sans forme qui se cache dans le temple sur la montagne".

8. Cette inscription est un sortilège : Contacter Zoth-Aqqua. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu identifiera cette créature comme étant Tsathogghua. Il faut réussir un jet sous son INTx5 % pour pouvoir déchiffrer le sortilège et seuls ceux qui sont capables de traduire les hiéroglyphes peuvent le tenter.

9. Cette inscription est la formule d'un autre sortilège. Cette fois il s'agit de Contacter les Serviteurs de Zoth-Aqqua (autrement dit, Contacter les Larves Informes de Tsathogghua). Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permettra de comprendre sa vraie nature et de reconnaître ce que sont vraiment les "Serviteurs de Zoth-Aqqua". Il faut réussir un jet sous son INTx5 % pour pouvoir déchiffrer le sortilège et seuls les personnages qui savent traduire les hiéroglyphes peuvent tenter ce jet de dés.

10. Cette inscription dit que si l'on veut visiter le "Vieux Temple sur la Montagne", il faut "parler au Serviteur qui se tient à l'intérieur".

Le Gardien peut tirer du paragraphe "Histoire" qui se trouve au début de ce scénario d'autres informations et d'autres indices.



Godthab, Groenland

Le voyage vers la côte sud et la remontée le long de la côte ouest demanderont cinq jours de navigation. Les personnages qui sont capables de traduire les transcriptions peuvent essayer de profiter de ce temps pour tenter d'en traduire une par jour. Le bateau jettera l'ancre dans la baie et les Investigateurs qui voudront se rendre à terre devront emprunter l'un des petits canots manœuvrés par les matelots.

La ville de Godthab a une population d'un peu moins de deux mille habitants, pour la plupart des esquimaux. Seuls quelques bâtiments sont en bois (importé, parce qu'il y a très peu d'arbres au Groenland), le reste est constitué par des huttes d'esquimaux traditionnellement construites avec des pierres et de la tourbe. Une usine de traitement est placée sous le vent. On peut voir ses nombreux rayons couverts de poissons, de peaux de phoques et de morses en train de sécher. On peut aussi apercevoir quelques esquimaux sur la plage. Ils sont en train de travailler des peaux et de réparer des canots de pêche. On en rencontre aussi dans les rues de la ville, occupés à progresser précautionnement dans l'épaisse couche de boue du printemps. Occasionnellement, on peut remarquer un scandinave qui domine, par sa taille, les esquimaux plus courts et plus trappus.

Dès que les canots atteindront la terre, Mathieson et Ethelrod se rendront dans le grand bâtiment où réside l'Inspecteur du Gouvernement (on l'appelle le Colonibestyrer). Il n'y a que deux inspecteurs de ce genre dans tout le Groenland. En plus de leur rôle de représentant du gouvernement danois, ils jouent aussi le rôle de juge, réglant les litiges et procédant au partage des successions, etc. Il n'y a pas de force de police. Les Investigateurs peuvent accompagner le professeur et le docteur au bureau du gouvernement, mais ils peuvent aussi se débrouiller tout seuls. Godthab est la plus importante agglomération du Groenland (elle possède l'une des quatre stations de TSF du pays, ainsi que plusieurs établissements "publics" dans lesquels les Investigateurs peuvent aller jeter un œil). Il faudra environ quatre jours (peut-être plus) à Mathieson et Ethelrod pour préparer l'expédition et les Investigateurs recevront l'autorisation de passer ce temps comme ils le veulent. Ceux qui ne désirent pas se joindre à l'expédition vers l'intérieur des terres devront rester à Godthab ou à bord de la *Darlena*.

Le bureau du Gouvernement

Deuxième bâtiment de Godthab par la taille, cette maison abrite la TSF, les archives gouvernementales et le bureau du Colonibestyrer (Sven Bjerke et de son assistant, Nels Osterburg). Seul Bjerke parle anglais, mais les deux hommes accueilleront chaleureusement les membres de l'expédition de l'Université Miskatonic et seront très heureux de répondre à toutes les questions qui leur seront posées sur le Groenland, Godthab ou les esquimaux.

Le magasin général

Le Danemark a le monopole du commerce avec le Groenland, c'est pourquoi le magasin général est géré par un danois du nom de Oleg. Dans cet établissement on peut trouver tout ce qui peut être utile à quelqu'un qui vit au Groenland : des boîtes de conserves, des couteaux, des outils de jardinage, des fusils et des munitions et même quelques paires de raquettes, bien que la plupart des Groenlandais fabriquent eux-mêmes les leurs. Tout objet plus "exotique" ne peut pas être trouvé à cet endroit. Si un Investigateur veut acheter quelque chose, il découvrira (s'il n'est pas déjà au courant) que le Groenland a sa propre monnaie et qu'il faut faire le change au bureau du gouvernement. Une fois qu'il aura fait le change, il remarquera qu'on lui demande approximativement le double du prix normal pour tout ce qu'il veut acheter. Cela vient du fait que les prix sont fixés par l'Etat et qu'ils sont calculés, au moins pour une part, pour tenter de réduire le déficit commercial chronique du Groenland. Un Investigateur pourrait croire qu'Oleg essaie de lui faire payer un prix trop élevé et profite de la situation, ce que le danois considérera comme une insulte !

Le bureau du journal

C'est le bureau de l'un des deux journaux du Groenland qui paraissent mensuellement et en esquimau. Tous les travaux d'édition sont faits par un seul homme, un esquimau qui ne parle pas l'anglais mais qui parle le danois à 25 %. Il autorisera les Investigateurs à accéder aux archives s'ils parviennent à lui faire comprendre ce qu'ils veulent. En outre, la lecture des archives demandera qu'un jet de Lire l'Esquimau soit réussi et il faudra une demi-journée pour parcourir les documents disponibles (les compétences de Buhle peuvent être d'une certaine utilité). Mais les vieux journaux ne contiennent rien de bien intéressant, si ce n'est une histoire au sujet de la découverte d'une ancienne installation Viking près de Godthab, découverte faite deux ans auparavant par Nels Petersen, l'instituteur local, qui procède actuellement encore à des fouilles sur le site.

L'école

Le bâtiment en bois ne contient qu'une seule pièce qui sert de salle de classe. Cette école publique est remplie quatre heures par jour pendant quatre jours de la semaine. L'instruction n'est pas obligatoire, mais l'instituteur jouit d'une certaine popularité parmi les enfants et leurs parents.

Le nom de l'instituteur est Nels Petersen. Il est le fils unique d'un père danois et d'une mère esquimau. Il a suivi des études à Copenhague, mais il a préféré revenir à Godthab pour enseigner. Au cours de ses études, il s'est intéressé à l'archéologie et depuis qu'il est de retour au Groenland, il s'est attaché à localiser et à fouiller quelques-unes des nombreuses ruines Viking qui gisent dans les environs de Godthab. Au cours des dernières années il s'est occupé de mettre à jour les ruines d'un village qu'on suppose avoir été fondé par un des compagnons d'Erik le Rouge.

Nels est plus qu'heureux de partager ses découvertes avec le groupe et il montrera deux pierres couvertes de runes qui racontent la saga d'Erik le Rouge (cf. "Les documents du Groenland", n° 2, à la fin de ce livret), ainsi que divers autres objets découverts dans la même région. Il a traduit avec précision les textes runiques qui couvrent les pierres (cf. "Les documents du Groenland", n° 2, Sections I et II) et il pense que d'autres fragments semblables sont probablement encore enterrés quelque part sur le site.

Si les Investigateurs ne relèvent pas cette discrète invitation de Nels, celui-ci la représentera à Mathieson après que l'expédition soit partie. Si les inscriptions trouvées sur le mur ont été traduites, Mathieson en profitera pour explorer les fouilles de Nels et essayera de convaincre les Investigateurs restés avec lui de l'aider.

Nels indiquera volontiers le site de ses fouilles qui se trouve à environ un mille (1,5 km) au nord-est de la ville.

Le séminaire

Cette grande maison de bois abrite le curé de la ville, huit étudiants et un prêtre-professeur. Elle se trouve juste à côté d'une église de bois, simple d'aspect. Les diplômés du séminaire sont envoyés à Copenhague pour être ordonnés prêtres.

Le curé est danois et ne parle pas l'anglais, mais si quelqu'un réussit à communiquer avec lui et à faire un jet d'Eloquence ou d'Histoire, il montrera la collection de vieux livres qu'il a rangée dans son petit bureau. Certains de ces livres ont été apportés par Hans Egede, le fondateur de la première colonie au Groenland en 1721.

Cette bibliothèque est relativement petite, mais elle contient un certain nombre de livres anciens en latin, un peu plus en langues modernes, dont la plupart parlent de l'histoire du Danemark et du Groenland. Si un Investigateur sait Parler l'Allemand ou le Hollandais, son attention peut être attirée par un livre peu épais, de toute évidence en mauvais état. S'il lit ce livre, il découvrira que c'est une partie du journal intime d'un ecclésiastique hollandais qui, à l'époque où il l'a écrit, accompagnait une baleinière hollandaise qui chassait au large des côtes du Groenland (vers 1540). La plus grande partie de ce journal ne contient rien d'extraordinaire, mais les dernières pages relatent des événements qui ne sont pas racontés par les autres livres d'histoire.

OLEG ULFSSON

Homme sympathique, né au Groenland, le propriétaire du magasin général peut donner aux Investigateurs des quantités d'informations sur Godthab et sur les esquimaux de la région. Il est au courant des fouilles qu'effectue l'instituteur sur l'ancien site Viking près de la ville, mais il ne lui viendra pas à l'esprit d'en parler à moins qu'un Investigateur ne fasse référence à un sujet en rapport avec cette activité.

Si les Investigateurs sont entrés en contact avec lui, le deuxième jour après l'arrivée de l'expédition à Godthab, il essaiera de les joindre pour les inviter à assister à un "duel de chants esquimaux" qui doit se tenir aux abords de la ville au cours de l'après-midi.

FOR 12	CON 14	TAI 15	INT 12	POU 11
DEX 9	APP 10	EDU 9	SAN 55	PdV 15

COMPETENCES : Anthropologie (Culture esquimaude seulement) 55 % ; Camouflage 10 % ; Comptabilité 70 % ; Crédit 85 % ; Discrétion 25 % ; Electricité 10 % ; Lire/Ecrire Esquimau 65 % ; Marchandage 65 % ; Mécanique 20 % ; Parler l'Anglais 25 % ; Parler l'Esquimau 75 % ; Pickpocket 05 % ; Se Cacher 55 %.

Le journal intime trouvé dans la bibliothèque du séminaire

Ce livre peu épais, très usé, avec des pages détachées, a été apporté au Groenland en 1721, avec les premiers colons de la seconde vague de colonisation scandinave. Il est une partie d'un ensemble de documents qui parlent des premiers colons vikings et de leur disparition.

Il a été écrit par Pieter de Holst, un pasteur luthérien, alors qu'il était à bord de la baleinière hollandaise qui accosta brièvement sur les côtes du Groenland en 1540. L'essentiel de ce journal est un enregistrement au jour le jour des activités banales à bord du bateau au cours de son voyage qui a duré plusieurs années, mais les deux ou trois pages qui relatent l'escale au Groenland sont spécialement intéressantes. Il faudra réussir un jet de Lire le Hollandais (ou 1/5 d'un Lire l'Allemand) pour découvrir les informations données dans "les documents du Groenland", n° 1 (qui se trouvent dans la partie détachable à la fin de ce livret).

Le site du village Viking

Sur ce site, Nels Petersen a délimité ce qui semble être les fondations de plusieurs bâtiments. Il a aussi commencé à creuser en quelques endroits. Ce qui rend les travaux considérablement plus difficiles, c'est la présence d'un glacier qui se trouve maintenant à environ deux kilomètres mais qui, au cours des siècles passés a avancé et reculé plusieurs fois, labourant le sol et rendant une identification précise des ruines très délicate.

Pour chaque journée qu'un Investigateur passe à creuser et à tamiser la terre, il y a une chance qu'il découvre un objet ancien d'une certaine importance. Cette chance est égale à son pourcentage de compétence en Archéologie ou à son POUx1 % (on prendra le plus fort des deux). Si un jet est réussi, l'Investigateur découvrira soit un fragment de pierre couvert de runes, soit un objet choisi sur la liste suivante (arbitrairement par le Gardien ou au hasard).

1. Une tête de hache en fer extrêmement rouillée. Un jet d'Histoire ou d'Archéologie permettra d'identifier son origine Viking.

> **La Saga perdue d'Erik le Rouge**
> Cette histoire peut être trouvée, écrite sur des fragments de pierre couverts de runes qui sont enterrées sur le site Viking que Nels Petersen est en train de fouiller (cf. "Les documents du Groenland", n° 2, dont chacune des trois sections représente ce qui est écrit sur l'une des portions d'une pierre plus grande). Si des jets de lecture sont réussis, il appartiendra aux Investigateurs de mettre en ordre et de comprendre l'histoire complète à partir des éléments dispersés qu'ils ont découverts.

2. Une pointe de flèche d'origine indienne. Un jet d'Anthropologie permettra de voir qu'elle est du même type que celles qui étaient utilisées par les Indiens de l'est de l'Amérique du Nord. Sans doute un souvenir d'une expédition Viking dans ce pays.

3. Un étrange petit crâne. C'est le crâne d'une femme Skraeling. Un jet d'Anthropologie indiquera qu'il a quelque chose de bizarre, mais cela ne permettra pas de l'identifier à moins que l'équipe ait déjà eu des rapports avec des Hyperboréens vivants.

4. Un crâne de Viking.

5. Des restes d'une chaise de bois (il faut réussir un jet d'Idée pour les identifier).

6. Des restes d'un coffre de bois (réussir un jet d'Idée pour les identifier).

7. Des restes d'un tonneau de bois (réussir un jet d'Idée pour les identifier).

8. Des restes d'un métier à tisser en bois (réussir un jet d'Idée).

9. Des restes d'un traineau de bois (réussir un jet d'Idée).

10. Un morceau de pierre plate sur laquelle a été gravée une carte. Cette carte montre l'Islande, la côte sud du Groenland et une longue côte déchiquetée, à l'ouest, qui doit être la côte de l'Amérique du Nord. Juste au nord du cap Cod, la côte est marquée d'une croix et de quelques runes. Si les runes peuvent être déchiffrées, on verra qu'elles signifient "sirènes".

Le duel de chants esquimaux

Cet événement aura lieu le deuxième jour après l'arrivée de l'expédition à Godthab. Les Investigateurs ne sauront pas qu'il a lieu sauf s'ils sont entrés en contact avec Oleg ou l'instituteur qui n'auront pas manqué, l'un et l'autre, de les inviter à y assister. Si les Investigateurs en entendent parler seulement au moment où les cris et les acclamations commencent, le temps qu'ils parcourent les quelque huit cents mètres qui les séparent du lieu de la cérémonie ils arriveront trop tard pour voir quoi que ce soit : le vainqueur aura déjà été déclaré et les esquimaux seront en train de se disperser.

S'ils ont été invités par Oleg ou Nels, les Investigateurs se verront expliquer (sauf si un jet d'Anthropologie indique que l'un deux sait déjà de quoi il s'agit) que ce duel est une méthode esquimaude pour régler les litiges entre les membres des tribus et qu'on l'utilise pour résoudre toutes les disputes et sanctionner les infractions, sauf les meurtres, dans tout le Groenland. C'est principalement pour cette raison qu'il n'y a pas besoin de police dans ce pays.

L'hôte des Investigateurs leur expliquera que le duel auquel ils vont assister ne porte que sur un cas mineur (l'un des deux hommes accuse l'autre de diffamation) mais que la cérémonie se déroulera comme elle se déroule pour tout autre cas. Les deux hommes doivent se tenir face à face au centre d'un grand cercle délimité par les autres membres de la tribu et doivent, chacun à leur tour, s'insulter et s'admonester en chantant. Aucune référence n'est trop personnelle, ni aucune facette de la vie ou de la famille n'est trop sacrée pour ne pas être utilisée au cours du duel. Lorsque chaque adversaire finit de chanter, la foule approuve en acclamant. Quand le duel touche à sa fin, la foule commence à se regrouper d'un côté jusqu'à ce que finalement cela constitue une approbation unanime en faveur d'un des duellistes qui est déclaré vainqueur. Le duel est alors terminé et l'affaire est considérée comme classée. Toute tentative de continuer la même dispute est très mal vue par les autres membres de la communauté.

Il est peu probable qu'un Investigateur comprenne l'esquimau, c'est pourquoi il faudra qu'un interprète leur traduise les paroles improvisées des chants qu'ils entendent. Les insultes seront nombreuses et variées, mais l'une d'entre elles, en particulier, sera utilisée une ou deux fois par chacun des adversaires. Il s'agit d'une référence très désobligeante au sujet des "cheveux oranges" de l'autre. Si Oleg ou Nels est interrogé au sujet de cette étrange insulte, il répondra que cette insulte fait sûrement référence aux premiers Vikings, mais qu'avec le temps elle a pris un sens différent, voulant maintenant dire quelque chose comme "stupide" ou "incapable" et qu'il ne faut pas la prendre dans son sens littéral.

Si, à n'importe quel moment, un Investigateur annonce qu'il examine soigneusement la foule, constituée de près de deux cents esquimaux, et s'il réussit un jet de Trouver Objet Caché, son attention sera attirée par un shaman esquimau qui se tient légèrement en retrait des autres. Tout le monde à Godthab est capable de reconnaître le shaman et de dire où il habite si on le lui demande.

L'expédition vers l'intérieur des terres

C'est Ethelrod qui a la responsabilité de cette phase de l'aventure et il a déjà choisi les trois montagnards, Buhle et Granger pour l'accompagner. (A la discrétion du Gardien, Ethelrod peut avoir décidé d'adjoindre des forces supplémentaires à l'expédition en prenant avec lui des matelots armés de fusils). Le soir du deuxième jour après l'arrivée

> **LES ESQUIMAUX DE GODTHAB**
> On pense que les esquimaux sont arrivés au Groenland en passant par le nord du Canada entre 1000 et 1400 av. J.-C. Ils s'appellent eux-mêmes *Inuk* (pluriel : *Inuit*). La plupart d'entre eux partagent une culture similaire, à l'exception de quelques petits groupes en Sibérie et en Alaska, et ils parlent des dialectes mutuellement intelligibles. Le mot "esquimau" est une déformation jésuite du nom que les Indiens d'Amérique du Nord leur avaient donné, *Eskimantski*, qui voulait dire "mangeurs de chair crue".
>
> Les esquimaux se sont fait une réputation d'honnêteté et de générosité, deux vertus qui ont été remarquées même par les premiers missionnaires qui sont entrés en contact avec eux. Le partage avec les membres de la famille ou de la tribu est une chose naturelle pour eux, qui ne nécessite ni remerciements, ni paiement, mais qui repose sur l'idée que la réciproque sera assurée en cas de besoin. Les esquimaux ont très bien compris que le partage fortifie les liens de la communauté et tout membre de celle-ci qui serait réticent à adopter cette attitude serait rapidement mis à l'écart de la tribu.
>
> Le crime est encore un problème dans certaines communautés esquimaudes, les plus courants étant les meurtres commis par des maris jaloux. En Alaska et au Groenland, toutes les infractions autres que les meurtres sontjugées par des duels de chants. En cas d'homicide, un "exécuteur" est payé par la tribu et, avec l'approbation de la famille de l'accusé, cet exécuteur poursuit le meurtrier et le tue. C'est à cause de l'efficacité de ces méthodes que le Danemark n'utilise pas de police, ni de magistrats au Groenland.
>
> Les esquimaux du sud-ouest du Groenland sont les plus européanisés parce qu'ils ont été en contact avec le continent pendant des siècles et qu'ils sont devenus les bénéficiaires d'une aide que leur accorde le gouvernement danois pour soutenir leur économie. L'habitant moyen de Godthab saura Parler le Danois dans 30 % des cas, avec une compétence de (20 + 1D20) %.



LE SHAMAN ESQUIMAU

Aperçu pour la première fois au cours du duel de chants qui se tient à Godthab, cet homme semble être âgé d'environ trente ans. Bien que les shamans esquimaux s'habillent rarement d'une manière différente de la normale, cet homme sera repéré parce qu'il se tient légèrement à l'écart de la foule et qu'il s'appuie sur une béquille faite en os de baleine. Il observe silencieusement le duel et, lorsque celui-ci arrivera à sa conclusion, il tournera les talons et s'en ira en boitant vers sa hutte qui se trouve légèrement à l'écart de la ville.

Si un Investigateur décide de l'interroger, il s'apercevra qu'il ne parle que l'esquimau. Si Oleg ou Buhle est présent pour traduire, il sera possible de communiquer avec lui, mais on s'apercevra qu'il a peu de choses intéressantes ou utiles à dire. Cependant, le shaman annoncera carrément qu'il pourrait répondre à certaines questions si on lui apportait une bouteille "d'esprits". Il prétendra que l'alcool l'aide à avoir des "visions".

Tous ceux qui s'approcheront du shaman ne pourront pas s'empêcher de remarquer quelque chose d'anormal dans son physique. Toute la partie droite de son corps, ainsi que de son visage, semble partiellement paralysée. Si on demande à Oleg pourquoi le shaman est ainsi paralysé, il répondra qu'il est bien connu qu'au cours de ses "visions" cet homme est sujet à des attaques ou des convulsions qui peuvent laisser des traces. Après avoir obtenu cette information, un Investigateur qui réussirait un jet de Diagnostiquer Maladie se rendrait compte que le shaman a eu une attaque d'apoplexie et souffre d'épilepsie. Un jet réussi d'Anthropologie rappellera à celui qui l'a tenté que c'est souvent un homme atteint de ce genre de maladie qui est choisi par les tribus d'esquimaux pour tenir le rôle de shaman et qu'il est toujours grandement respecté.

Ni Mathieson, ni Ethelrod, s'ils sont présents, ne permettront qu'un membre de l'expédition emporte des boissons alcoolisées à terre. C'est strictement défendu au Groenland, et ils ne veulent pas offenser l'administration locale de quelque manière que ce soit. Buhle et Granger seront d'accord pour passer clandestinement de l'alcool aux esquimaux et Oleg ne refusera pas de boire quelques gorgées, mais les risques sont considérables.

Si le shaman se retrouve en possession d'une bouteille — et il en veut une pour lui tout seul — il commencera immédiatement à boire, devenant rapidement très amical avec ceux qui la lui ont apportée. Une fois qu'il sera sous l'effet de l'alcool, il sera capable de donner les informations suivantes aux Investigateurs, si les bonnes questions sont posées.

Il connaît la véritable origine de l'insulte "cheveux oranges" et l'expliquera de la manière suivante : Lorsque son peuple arriva dans ce pays en venant de l'ouest, il y avait déjà un peuple qui vivait là, en petit nombre. C'est ce peuple qui apprit l'insulte aux Inuit. Lorsqu'on demanda à cet étrange peuple ce qu'elle voulait dire, il fut répondu qu'elle faisait référence à de bizarres créatures de forme humaine qui vivaient dans les plus hautes et les plus froides montagnes bien avant que l'homme n'apparaisse. Ces créatures étaient couvertes d'une grossière fourrure orange et avaient vécu par le passé dans une grande ville construite dans les montagnes, mais qui avait été détruite depuis longtemps déjà. L'étrange peuple rencontré par les Inuit avait lui-même vécu dans des villes réparties sur le continent, mais elles avaient disparu depuis l'arrivée des grands froids. Les hommes de ce peuple étaient les derniers fidèles de Kulu qui avaient choisi de rester dans leur pays natal. Ils prévinrent les Inuit qu'une autre race de créatures venait d'accoster sur les rives les plus lointaines du pays. Ces créatures avaient des cheveux rouges ou des cheveux jaunes et étaient très brutales. Ils leur dirent aussi qu'ils avaient appelé leur dieu Kulu à leur secours pour repousser ces envahisseurs venus du nord, mais cela ne marcha pas et ils furent obligés d'émigrer vers les côtes de l'ouest.

Les Inuit partagèrent ces côtes avec l'étrange peuple, mais lorsqu'ils virent que des sacrifices humains étaient faits au dieu Kulu, ils le chassèrent vers les montagnes d'où il n'est jamais revenu. Les légendes prétendent que ce peuple, ainsi que les créatures à fourrure orange vivent toujours dans les hauteurs balayées par les vents.

Si on demande au shaman de décrire les membres de l'étrange peuple qui vivait avec les Inuit par le passé, il dira qu'on prétend qu'ils étaient petits, pas plus grands qu'un mètre cinquante, de constitution frêle, qu'ils avaient des cheveux presque blancs et des yeux gris ou jaune paille. Ils s'habillaient comme les Inuit.

Au fur et à mesure qu'il racontera son histoire, le shaman deviendra de plus en plus saoûl, devenant finalement incohérent, mais en même temps de plus en plus pris par son récit. Occasionnellement il attrapera un Investigateur par le col et, après avoir amené son visage contre le sien, il balbutiera, avec une haleine chargée d'alcool, de longues suites d'incohérences. Si l'Investigateur supporte ce comportement pendant une trentaine de minutes, le shaman s'évanouira et dormira tranquillement jusqu'au lendemain matin. Si les Investigateurs s'en vont avant qu'il s'endorme, il grognera sans arrêt et ira se promener en ville où il aura quelques petits ennuis.

Si, pour cette raison ou toute autre raison, le colonibestyrer apprenait que des membres de l'expédition ont apporté de l'alcool à terre (il saura forcément que l'expédition est la seule source possible d'approvisionnement) il convoquera Mathieson à son bureau et le menacera de toutes sortes de sanctions. Mathieson réussira à le calmer, mais seulement en lui assurant que les coupables seront consignés à bord de la *Darlena* pour le reste du séjour au Groenland. Il sera possible, pour l'un des fautifs, de prendre sur lui toute la responsabilité de ce qui a été fait et d'être ainsi le seul à être bloqué sur le bateau. Cet Investigateur (et ça ne pourra pas être Buhle, ni Granger qui ne se confesseront que s'ils sont personnellement impliqués) aura une chance de s'affranchir de sa peine en s'expliquant personnellement avec le colonibestyrer et en réussissant un jet d'Eloquence en danois. Si ce jet est réussi, l'inspecteur lèvera la sentence et l'Investigateur sera autorisé à se rendre à terre. Sinon, il sera mis à l'écart de l'action pour le reste de l'aventure.

FOR 10	CON 7	TAI 9	INT 13	POU 16
DEX 6	APP 7	EDU 12	SAN 55	PdV 8

COMPETENCES : Anthropologie 25 % ; Botanique 35 % ; Mythe de Cthulhu 10 % ; Occultisme 25 % ; Psychologie 65 % ; Zoologie 35 %.

du bateau au port, Ethelrod organisera une réunion et, après avoir annoncé que l'expédition projetée sera composée des personnes citées plus haut, il fera la déclaration suivante :

"Pour des raisons de santé, le professeur Mathieson restera ici, à Godthab. Tout autre membre de l'équipe qui souhaiterait se joindre à l'expédition vers l'intérieur des terres devrait avoir conscience des épuisants efforts physiques que celle-ci suppose. Le plateau central est glacial et balayé par les vents et Philippe m'a prévenu qu'il se pourrait qu'il faille escalader quelques glaciers et quelques promontoires rocheux pour atteindre notre but. Nous ne pouvons pas, non plus, négliger la possibilité que nous soyons l'objet d'attaques. Notre propre expérience nous autorise à penser qu'il peut subsister quelques groupes d'esquimaux hostiles aux étrangers".

Ethelrod se lèvera alors de son siège et, tout en ramassant les papiers qu'il a dipersés sur la table devant lui, il ajoutera :

"Quiconque a toujours l'intention de se joindre à nous devra se trouver au pied du glacier au nord de la ville à l'aube pour suivre un jour d'entraînement aux techniques d'escalade sous la conduite de nos amis français. Merci, ce sera tout".

Ethelrod s'en ira alors, mais il pourra être approché plus tard si un Investigateur estime qu'il a besoin de connaître plus de détails pour prendre une décision. Il essaiera de décourager tous ceux qu'il n'estimera pas en assez bonne santé ou suffisamment en forme, en insistant sur le fait que l'expédition sera extrêmement dure. Mais il n'ira pas jusqu'à refuser la participation de tout individu en forme qui veut vraiment se joindre à l'expédition.

La séance d'entraînement

Les montagnards commenceront la séance d'entraînement avec les trois scientifiques qui ont déjà une certaine expérience et avec tous les Investigateurs qui ont une compétence en Grimper supérieure à 75 %. Ils leur enseigneront certaines techniques spéciales à l'escalade de parois de glace et de roche. A la fin de cette courte séance, ils seront autorisés à rentrer avec Ethelrod, Buhle et Granger, alors que les débutants resteront pour leur leçon.

Les débutants commenceront à apprendre certaines techniques de base, puis ils s'entraîneront sur une paroi de glace que les montagnards ont choisie spécialement. Les français ont consacré un certain temps à préparer trois itinéraires de niveaux de difficulté variés pour

que les novices puissent se faire la main. Des cordes de sécurité ont été fermement arrimées au sommet du glacier pour éviter les chutes. L'un des montagnards restera au pied de la paroi pour encourager les grimpeurs alors que les deux autres seront au sommet et manœuvreront les cordes de sécurité.

Tout Investigateur qui suivra cet entraînement aura droit à deux jets de dés d'expérience en Grimper qu'il pourra effectuer immédiatement.

Le déroulement de l'expédition vers l'intérieur des terres

L'expédition quittera Godthab quatre jours après que le bateau soit arrivé. Les participants seront équipés de raquettes et de costumes adaptés au grand froid, de lunettes de soleil, de tentes, de sacs de couchage, d'outils, de provisions et d'autres équipements rassemblés par Ethelrod et les montagnards. Le voyage jusqu'au temple devrait prendre cinq jours. Les événements qui affecteront chaque jour du voyage sont les suivants :

Jour 1 : Rien de particulier.

Jour 2 : Au début de l'après-midi le groupe rencontrera une paroi facile à escalader qui ne demandera qu'un seul jet de Grimper. Les montagnards grimperont les premiers, choisissant le chemin le plus facile et, une fois au sommet, ils installeront des cordes de sécurité pour les grimpeurs moins expérimentés qui attendent en bas. La paroi fait environ 30 mètres de haut, mais le passage difficile (celui qui requiert le jet de Grimper) se trouve à une dizaine de mètres du sol. Si un Investigateur devait tomber alors qu'il est en train de négocier ce passage difficile, il se peut que la corde de sécurité à laquelle il est attaché se détache, ce qui provoquerait des résultats désastreux. Pour le savoir, opposez le poids de l'Investigateur à la FOR de 20 de la corde sur la Table des Résistances. Les montagnards se tiendront au sommet pour surveiller les attaches des cordes de sécurité, mais il sera pratiquement impossible que l'un d'entre eux puisse retenir un Investigateur qui tombe si une corde se détache. Le dommage normalement infligé par une telle chute est de 3D6 points, mais celui qui tombe peut tenter un jet de Chance et un jet de Sauter. Si le jet de Chance est réussi, cela voudra dire que l'Investigateur est tombé dans la neige, ce qui réduit le dommage de 1D6 points. La réussite du jet de Sauter réduit aussi le dommage de 1D6 points. Tout Investigateur qui supporte encore 4 points de dommage ou plus après que des Premiers Soins lui aient été appliqués est considéré comme incapacité (cheville foulée, épaule déboîtée, etc.) et ne peut donc pas continuer de progresser avec le groupe. Il sera laissé sur place avec une tente, des provisions et, si c'est possible, avec un compagnon armé s'il est vraiment sérieusement blessé. Il attendra sur place que le groupe vienne le reprendre à son retour.

Au sommet de la paroi, le groupe découvrira quatre séries d'empreintes dans la neige. Les "chaussures" portées par ceux qui ont laissé ces traces semblent être de nature primitive. Un jet réussi d'Anthropologie indiquera qu'elles ne ressemblent pas à des chaussures d'esquimaux. Il ne sera possible de suivre ces traces que sur une courte distance avant qu'elles disparaissent.

Jour 3 : En fin de matinée, les Investigateurs apercevront quatre silhouettes au sommet d'une falaise distante d'environ trois cents mètres. Tous les Investigateurs verront brièvement ces silhouettes.

Jour 4 : Ce jour débutera par une escalade difficile. Il s'agit de monter le long d'une véritable muraille de roche, couverte d'une couche de glace, qui fait environ 35 mètres de haut. Elle comporte deux passages difficiles qui nécessitent chacun un jet de Grimper. Il aurait été possible de contourner cet obstacle par l'ouest, mais cela aurait nécessité une journée de voyage, c'est pourquoi la décision de l'escalader a été prise. Le premier passage délicat se trouve à environ 12 mètres du sol et les Investigateurs qui chuteront à partir de cet endroit subiront 4D6 points de dommage (qui peuvent éventuellement être réduits par la réussite d'un jet de Chance ou de Sauter). Le deuxième passage difficile se trouve à environ 24 mètres du sol. Une chute à partir de ce point causera 8D6 points de dommage. Référez-vous à ce qui a été dit au paragraphe "Jour 2" pour trouver les détails de la procédure à appliquer en cas de chute.

Plus tard dans la journée, le groupe tombera sur quelques traces de grande taille, fortement déformées par la fonte de la neige provoquée par le soleil. Un jet en Mythe de Cthulhu permettra de les identifier comme ayant été faites par une créature "modérée" du mythe.

Au cours de la nuit, alors qu'ils campent, les Investigateurs qui réussiront un jet d'Ecouter entendront d'étranges mélopées portées par le vent. Si le groupe ne réussit pas à localiser l'endroit d'où elles viennent (il faudra réussir deux jets d'Ecouter supplémentaires pour remonter jusqu'à leur source) il sera attaqué par un Gnoph-Keh quelques moments après. Si les Investigateurs réussissent à remonter jusqu'à la source des mélopées, ils tomberont sur quatre Hyperboréens blottis dans une dépression en train de chanter la formule de leur terrible sortilège.

Le sortilège Contacter un Gnoph-Keh

Ce sort coûte, pour être lancé, 6 Points de Magie et la perte de 1D3 points de SAN. Il n'est efficace que s'il est lancé dans l'un des rares endroits du monde où l'on sait qu'un Gnoph-Keh réside. Il doit être chanté avec succès après que le lanceur ait confectionné une petite effigie du monstre avec de la neige et de la glace. En dehors de ces particularités, il fonctionne tout à fait comme les autres sorts de contact.

Jour 5 : Vers le milieu de la matinée, l'expédition passera entre deux pics montagneux, ce qui voudra dire que la mystérieuse Commorium n'est pas loin. Au-delà de ces pics les scientifiques présument que se trouve une grande vallée, qui était fertile dans le passé et, de l'autre côté de cette vallée il devrait y avoir une autre série de montagnes.

Au fur et à mesure que le groupe s'approche du point le plus haut du col entre les pics montagneux, le massif, de l'autre côté de la vallée, deviendra de plus en plus visible. Il est constitué par une demi-douzaine de pointes rocheuses qui émergent abruptement de la grande vallée de Commorium balayée par les vents. Les membres de l'expédition réaliseront que le sol de la vallée est formé par une couche de glace qui doit faire plus de trois cents mètres d'épaisseur !

Si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché en examinant les plates étendues qui se trouvent devant lui, il repèrera une grande plaque circulaire noire à peu près au milieu de la vallée. Cette plaque peut être aperçue de temps en temps, lorsque les bourrasques de neige se calment. De plus, si un Investigateur observe les flancs des montagnes au-delà de la vallée, avec des jumelles ou tout autre instrument semblable, il remarquera un édifice cubique, peut-être fait de pierres, qui se trouve dans la partie inférieure du pic le plus élevé, pas très loin au-dessus du sol de la vallée. Il faudra une heure de marche pour atteindre l'endroit où se trouve la tache noire et une heure de plus pour s'approcher de l'édifice accroché à flanc de montagne.

La tour prise dans la glace

La tache a un diamètre d'environ douze mètres, mais l'épaisseur de la glace qui la recouvre empêche de savoir exactement ce que c'est. Un Investigateur qui réussira un jet de Trouver Objet Caché réalisera que c'est, en fait, le sommet d'une tour — une coupole — équipée de fenêtres et de portes ainsi que d'un balcon à balustrade. Elle est implantée sur une étroite spire de pierre qui s'enfonce dans les profondeurs de la glace. Il y a une épaisseur d'au moins cinq mètres de glace entre le sommet de la tour et la surface, ce qui rend toute tentative de l'atteindre impossible. Si le groupe réussissait tout de même à l'attein-

LES HYPERBOREENS

Ces quatre hommes font partie des derniers membres d'une grande race dont la fabuleuse culture s'épanouit et déclina avant l'aube de l'Histoire telle que nous la connaissons. Cette grande race maîtrisait la magie, la science et l'art et son héritage s'est transmis au pays de Mu, à l'Atlantide et même à l'Egypte ancienne. Le Livre d'Eivon fut écrit par un grand mage qui vivait à Mhu Thulan, en Hyperborée.

Petits et fins, les Hyperboréens ne mesurent pas plus d'un mètre cinquante de haut. Leurs cheveux sont blonds clair ou blancs et leurs yeux sont gris ou jaune paille. Ils ont un grand nez droit et les lobes de leurs oreilles sont plus longs que ceux de la plupart des hommes. Leurs vêtements sont similaires à ceux des esquimaux et, de loin, il est difficile de les distinguer de ces derniers.

Les Hyperboréens ont vécu sur les étendues sauvages du Groenland pendant des siècles ; tout d'abord sur les côtes où ils adoraient leur dieu Kulu, puis, après l'arrivée des Vikings et des esquimaux, sur le Plateau Central au relief accidenté. C'est là qu'ils furent obligés de se battre contre les derniers des Voormis et d'endurer les rigueurs du climat. Au cours des siècles, leur nombre ne cessa de diminuer.

Ils vivent maintenant dans une culture de l'âge de pierre et sont armés de lances et de couteaux fabriqués avec des éclats de rocher. C'est à l'aide de ces armes et de quelques vieux sortilèges qu'ils essayeront d'empêcher l'expédition (ou quiconque) d'atteindre le temple de Tsathogghua. Ils craignent que, d'une manière ou d'une autre, les Voormis réussissent à revenir. En conséquence, ils ont peur de tous ceux qui semblent intéressés par la localisation du temple et, en particulier ils craignent ceux qui ont les cheveux rouges.

Ils se rendront compte que l'expédition est de loin bien mieux armée qu'eux et ils limiteront leurs attaques à des harcèlements et des embuscades, fuyant au premier signe de danger. S'ils sont acculés, ils se battront férocement jusqu'à la mort. S'ils sont capturés, ils ne se résigneront pas à leur captivité et ne répondront pas aux tentatives qui seraient faites pour communiquer avec eux. Ils tenteront de s'évader dès que l'occasion s'en présentera, jusqu'à ce qu'ils y parviennent ou qu'ils soient tués dans leur fuite.

JEUNE HOMME 1

C'est le plus grand et le plus fort des Hyperboréens, frère d'un autre et fils du dernier.

FOR 16	CON 17	TAI 9	INT 13	POU 14
DEX 14	APP 12	SAN 55		PdV 13

COMPETENCES : Camouflage 50 % ; Discrétion 55 % ; Ecouter 75 % ; Esquiver 65 % ; Grimper 75 % ; Lancer 85 % ; Premiers Soins 55 % ; Sauter 85 % ; Se Cacher 75 % ; Suivre une Piste 60 % ; Trouver Objet Caché 75 %.

ARMES : Poings 70 % ; Coup de tête 65 % ; Coup de pied 55 % ; Hache de pierre 85 % ; Lancer de hache 50 % ; Couteau de pierre 65 % (Parade 45 %) ; Lance 75 % ; Tir à la lance 60 %.

BONUS AUX DOMMAGES : 1D4.

JEUNE HOMME 2

FOR 14	CON 15	TAI 8	INT 15	POU 15
DEX 15	APP 13	SAN 75		PdV 12

COMPETENCES : Camouflage 65 % ; Discrétion 75 % ; Ecouter 75 % ; Esquiver 80 % ; Grimper 80 % ; Lancer 75 % ; Premiers Soins 85 % ; Sauter 80 % ; Se Cacher 75 % ; Suivre une Piste 80 % ; Trouver Objet Caché 75 %.

ARMES : Poings 65 % ; Coup de tête 65 % ; Coup de pied 45 % ; Couteau de pierre 55 % (Parade 55 %) ; Lance 70 % ; Tir à la lance 45 %.

LE VIEIL HOMME

C'est le père des deux jeunes hommes. Sa femme était la dernière femme hyperboréenne. Elle est morte il y a treize ans et c'est lui qui réalise le mieux ce que cela signifie pour son peuple. Ce vieil homme n'est pas en aussi bonne santé que les deux jeunes hommes, mais s'il est acculé et obligé de se battre il bondira en avant en poussant un cri furieux et se battra avec une surprenante férocité, frappant deux fois par round au lieu d'une fois seulement. Même s'il est blessé au-delà de son total de Points de Vie, il continuera de se battre pendant deux rounds encore, avant de s'écrouler raide mort.

FOR 11	CON 14	TAI 7	INT 15	POU 15
DEX 10	APP 9	SAN 32		PdV 11

COMPETENCES : Camouflage 80 % ; Chanter 35 % ; Discrétion 65 % ; Ecouter 85 % ; Esquiver 63 % ; Grimper 65 % ; Lancer 55 % ; Premiers Soins 85 % ; Sauter 55 % ; Se Cacher 85 % ; Suivre une Piste 85 % ; Trouver Objet Caché 80 %.

ARMES : Poings 60 % ; Coup de tête 70 % ; Coup de pied 35 % ; Couteau de pierre 65 % (Parade 65 %) ; Lance 60 % ; Tir à la lance 55 %.

LE SHAMAN HYPERBOREEN

C'est le dernier prêtre hyperboréen du dieu Kulu. C'est lui qui conduira les incantations faites avec les autres Hyperboréens pour Contacter un Gnoph-Keh. Il est d'âge moyen et se démarquera des autres à une certaine distance en raison des dessins brillamment colorés qu'il porte sur ses vêtements.

FOR 10	CON 13	TAI 6	INT 14	POU 17
DEX 11	APP 9	SAN 00		PdV 10

COMPETENCES : Camouflage 50 % ; Chanter 75 % ; Discrétion 65 % ; Ecouter 85 % ; Grimper 75 % ; Lancer 65 % ; Mythe de Cthulhu 23 % ; Occultisme 25 % ; Pharmacologie 15 % ; Premiers Soins 65 % ; Psychologie 75 % ; Sauter 65 % ; Se Cacher 75 % ; Suivre une Piste 55 % ; Trouver Objet Caché 35 % ; Zoologie 35 % ; Esquiver 55 %.

ARMES : Poings 55 % ; Coup de tête 45 % ; Coup de pied 55 % ; Couteau de pierre 55 % (Parade 50 %).

SORTILEGES : Contacter un Profond ; Contacter une Larve de Cthulhu ; Contacter Cthulhu ; Contacter un Gnoph-Keh ; Terrible Malédiction d'Azathoth.

Le shaman a rarement utilisé ces sortilèges au cours de sa vie. Les Profonds sont partis depuis longtemps et Cthulhu n'est jamais venu à lui dans ses rêves. Aucune Larve n'a été contactée depuis que l'une d'elles a coulé plusieurs bateaux d'Erik le Rouge il y a des siècles. Il appellera le Gnoph-Keh pour lui demander d'attaquer les membres de l'expédition, mais, sauf s'il est coincé par celle-ci, il ne s'en approchera jamais assez pour pouvoir utiliser la Terrible Malédiction d'Azathoth.

NOTE : S'il est tué ou capturé, un examen des dessins qu'il porte sur ses vêtements montrera qu'ils ont un motif sous-marin et qu'ils représentent d'étranges créatures octopoïdes qui habitent des structures en forme de tours parmi des dauphins et d'autres créatures vivant dans la mer.

dre, il se rendrait compte que la tour est vide et que l'escalier de pierre en spirale est bloqué par de la glace extrêmement dure. Pour explorer sérieusement le reste de la tour, il faudrait consentir des efforts très coûteux et très importants.

De cet endroit, un Investigateur qui observera les montagnes avec des jumelles repèrera facilement l'édifice cubique en pierre qui se trouve sur le flanc de la montagne la plus haute, à environ une heure de marche.

Le temple

En s'approchant du temple, le groupe verra qu'il est d'une facture très simple, parfaitement cubique, avec quelques hautes et étroites fenêtres et une entrée de forme carrée, ouverte. Cette construction est faite d'une pierre sombre semblable à du basalte et elle est accrochée à quelques mètres seulement du sol de la plaine. On peut aisément y accéder en empruntant un chemin sinueux le long du flanc de la montagne.

En se tenant assez près pour voir à l'intérieur par l'entrée, les membres de l'expédition verront que les murs sont couverts d'une couche de givre épaisse d'une trentaine de centimètres d'épaisseur, hérissée de pointes fines, qui couvre aussi le plafond et le sol. La salle visible fait environ quinze mètres par douze. Elle est vide à l'exception d'une grosse vasque de bronze qui se trouve à seulement trois mètres de l'entrée et d'un autel à deux étages, en métal façonné de manière obscène, contre le mur du fond. La vasque de bronze a un diamètre d'environ deux mètres et elle repose sur trois pieds qui se terminent par des pattes griffues.

Dans cette large vasque il y a une Larve Informe de Tsathogghua qui monte la garde. Si un membre de l'expédition passe au-delà de la ligne pointillée tracée sur le plan du temple, la Larve l'attaquera.

Si le groupe réussit à pénétrer dans le temple, il verra que l'autel métallique qui se trouve au fond de la salle soutient une petite statue sculptée dans de l'onyx. Cette statuette représente une créature au corps gras couvert de fourrure, avec une tête de crapaud, des oreilles

LE GNOPH-KEH

Si le sortilège lancé par le shaman fonctionne, ce monstre viendra à lui. A ce moment, il faudra que le shaman réussisse un jet de Chance pour le convaincre d'attaquer les Investigateurs. Si ce jet n'est pas réussi, le Gnoph-Keh se retournera contre lui, l'attaquera et le tuera avant de s'en prendre aux autres Hyperboréens. Qu'ils réussissent ou non des jets d'Ecouter, les Investigateurs seront capables d'entendre des cris d'hommes en train d'agoniser accompagnés de rugissements et de hululements surnaturels. S'ils cherchent à découvrir l'origine de ces bruits, ils trouveront les corps déchiquetés des Hyperboréens gisant pas très loin dans un petit creux dans la neige teintée de sang. La simple vision de ce spectacle coûtera 1D6 point de SAN à chaque Investigateur qui ne réussira pas son jet de SAN et, de toutes façons 1 point de SAN même si le jet de SAN est réussi. Le Gnoph-Keh sera tapi en attente et si aucun des Investigateurs ne réussit un jet de Trouver Objet Caché avant de parcourir les quelque 15 mètres qui le séparent de l'endroit où gisent les corps, le monstre attaquera par surprise. Si le groupe s'éloigne sans s'approcher des cadavres, le Gnoph-Keh le suivra discrètement jusqu'au camp et attaquera à ce moment.

Si le Gnoph-Keh attaque le camp des Investigateurs, il le fera de la manière suivante : Il dépensera tout d'abord 2 Points de Magie pour faire baisser la température de 40 degrés et s'approchera silencieusement du camp. Il ne surprendra les membres de l'expédition que si ceux-ci ne réussissent pas leur jet d'Ecouter, sinon son approche sera entendue et les Investigateurs disposeront alors de deux rounds pour se préparer.

Ce Gnoph-Keh ne connaît aucun sortilège et attaquera une victime choisie directement avec sa corne. Si les Investigateurs réagissent physiquement, il utilisera autant de pattes griffues que possible pour abattre ceux qui l'attaquent. S'il est attaqué par des armes à feu, il dépensera un Point de Magie supplémentaire pour créer un blizzard afin d'aveugler ses adversaires. S'il prend des dommages pour une quantité équivalente à la moitié de ses PdV, il s'enfuira. Sinon il restera pour continuer son œuvre de destruction jusqu'à ce que tous ses adversaires soient morts ou jusqu'à ce qu'ils se soient enfuis. Une fois que le camp sera déserté, le Gnoph-Keh suivra la trace de l'un des Investigateurs. Si celui-ci est fou, ou, s'il est sain d'esprit mais qu'il rate son jet de Chance, le monstre le suivra jusqu'à ce qu'il le rattrape et qu'il puisse le tuer. Il s'en ira alors errer au hasard et ne sera plus rencontré.

Les Investigateurs dispersés par l'attaque seront probablement en mesure de récupérer suffisamment d'équipement pour continuer. Ceux qui se sont enfuis alors qu'ils étaient fous périront dans les 24 heures, à moins que leur trace ne soit suivie par les autres membres de l'expédition qui pourront ainsi les sauver. Ceux qui guérissent de leur accès de folie en moins de 24 heures seront capables de retrouver leur chemin pour revenir au camp s'ils réussissent un jet de Suivre une Piste ou, à défaut, un jet d'Idée.

Les Investigateurs qui ne sont pas devenus fous pourront revenir au camp pour y trouver les traces laissées par leurs camarades moins chanceux qui sont partis dans plusieurs directions. Le Gardien devrait s'arranger pour être sûr que ceux qui essaient de suivre la piste de leurs camarades perdus ne soient pas déjà au courant du degré de gravité de la folie qui les affecte. De cette façon, ils ne pourront pas savoir s'ils se sont engagés sur la piste d'un camarade qui ne sera perdu que pendant une heure ou sur celle d'un camarade qui errera au hasard jusqu'à ce qu'il meurre de froid ou tombe dans une crevasse. Les individus dont on suit la trace peuvent être identifiés par les empreintes de leurs chaussures, mais cela nécessite la réussite d'un jet d'Idée. Si le Gnoph-Keh suit lui-même la trace d'un disparu, cela sera certainement évident et on devrait s'en rendre compte facilement. En suivant cette piste, on devrait rapidement arriver sur les lieux où le malheureux Investigateur a été rejoint et tué. La vision du corps démembré de la victime coûtera 1D6 points de SAN à ceux qui ne réussissent pas leur jet de SAN et de toute façon 1 point de SAN même si le jet est réussi.

Buhle doit absolument survivre à cet épisode et, dans la mesure du possible, il devrait réussir à atteindre le temple pour ramener des informations à ceux qui attendent à Godthab.

FOR 33	CON 24	TAI 32	INT 13	POU 13
DEX 13		Déplacem. 9		PdV 28

Arme	*Attaque*	*Dommage*
Coup de Corne	65 %	1D10 (+ 5D6 au premier round, + 1D6 aux rounds suivants)
Pattes griffues (4)*	45 %	1D6 + 1D6

*Il n'utilisera pas ses pattes griffues au cours du premier round de combat.

ARMURE : 9 points.

PERTE DE SAN : 1D10, sauf si un jet de SAN est réussi.

de chauve-souris et une gueule ouverte d'où pend une langue. La vision de cette statuette de trente centimètres de haut fera perdre 1D2 points de SAN à tout personnage qui ne réussira pas son jet de SAN. Si les Investigateurs ne le savent pas déjà, un jet réussi en Mythe de Cthulhu leur apprendra que cette statuette est une représentation de Tsathogghua. Si le Gardien le décide, des jets additionnels en Mythe de Cthulhu peuvent révéler des informations supplémentaires au sujet de Tsathogghua, de ses temples et des Larves qui les gardent.

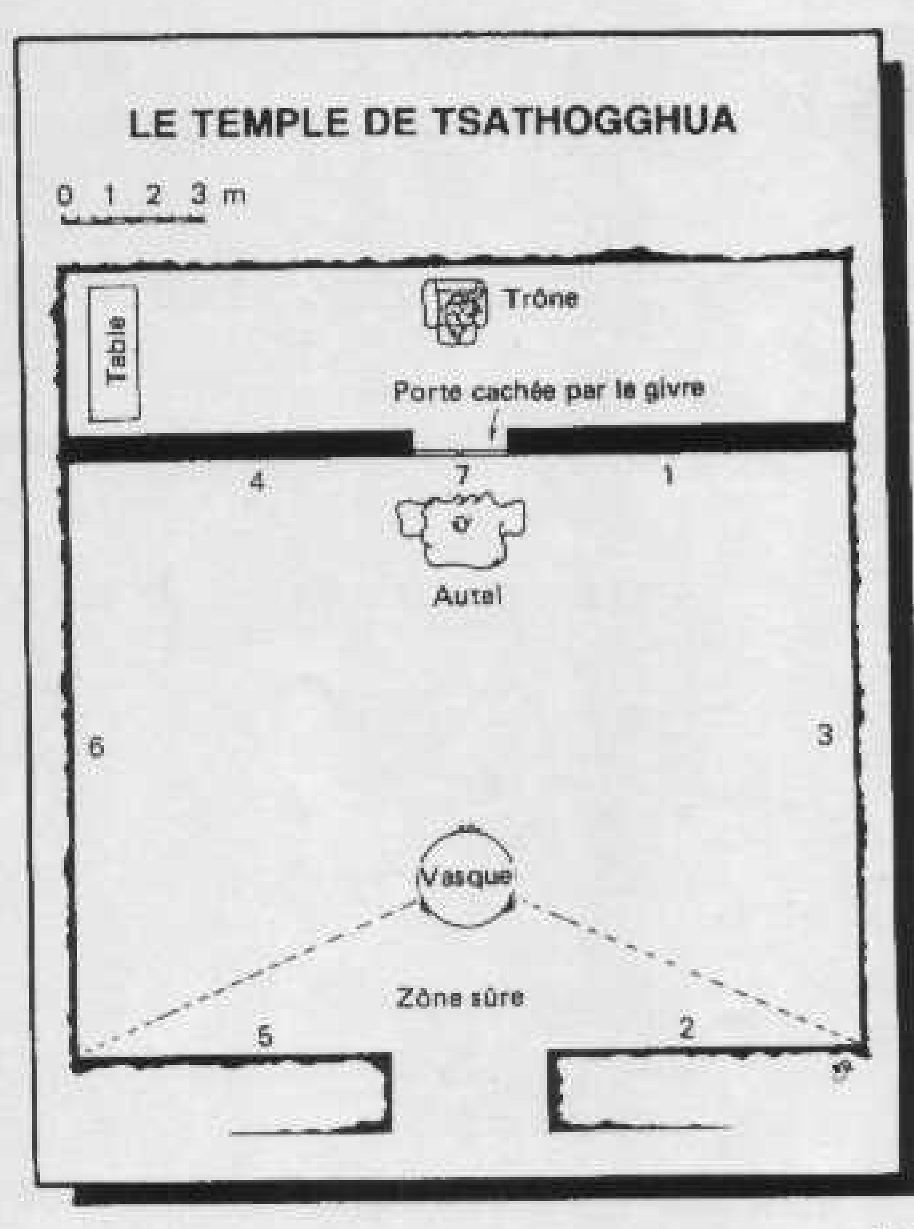
En marchant sur la couche de givre, les membres de l'expédition s'apercevront qu'elle est fragile. Elle se cassera facilement, laissant apparaître les dalles pentagonales en pierre qui constituent le sol de l'édifice. Le givre sur les murs est aussi fragile et si l'un des Investigateurs en gratte ne serait-ce qu'une petite portion, il découvrira que les dalles de pierre qui couvrent les murs sont gravées de glyphes semblables à celles qui ont été trouvées sur le mur du glacier. Mais celles du temple semblent plus récentes et plus grossières. Si les murs sont débarrassés de leur couche de givre et si les inscriptions ainsi découvertes sont traduites, le groupe pourra apprendre quelques éléments de l'histoire des pré-hommes à fourrure qui ont habité le Groenland dans le passé.

L'histoire des Voormis

Chaque portion d'histoire qui suit est écrite sur un des panneaux muraux trouvés dans le temple de Tsathogghua.

1. Les Voormis sont venus d'un lointain sud pour s'établir dans cette vallée et ils y ont construit une grande ville dédiée à leur dieu Zoth-Aqqua.

2. Ce panneau décrit le temple lui-même, le dernier qui ait été consacré à Tsathogghua, et explique comment le grand prêtre, après avoir contacté et contrôlé une Larve Informe pour défendre l'entrée, a été



LA LARVE INFORME DE TSATHOGGHUA

Un de ces montres a élu domicile dans la vasque de bronze qui se trouve dans le temple au moment où celui-ci a été construit, il y a plus d'un million d'années. Cette Larve tuera quiconque essaie de pénétrer dans le temple. Pour réussir à entrer sans problème, il faut que quelqu'un dans le groupe utilise un sortilège Contacter une Larve Informe de Tsathogghua avant de dépasser la zone "sûre" qui est délimitée sur le plan du temple. Si, donc, un Investigateur réussit à lancer un tel sortilège, la Larve s'élèvera de la vasque, formant une colonne visqueuse et dégoulinante, de couleur noire et d'une hauteur de près de deux mètres, surmontée d'une "tête" bulbeuse et lisse qui fixera le groupe à l'aide d'un unique et grand œil. Tous ceux qui verront ce spectacle devront réussir leur jet de SAN pour ne pas perdre 1D10 points de cette caractéristique. De toute façon, si le jet de SAN est réussi 1 point de SAN est perdu quand même.

Sans quitter la vasque, le monstre communiquera avec le lanceur du sort par télépathie et lui demandera tout d'abord si le groupe est un groupe de pèlerins venus pour adorer le puissant Tsathogghua. Si les Investigateurs répondent "oui", il demandera s'ils ne sont pas des ennemis de Tsathogghua venus profaner son temple. Il faut espérer que les Investigateurs répondront "non". Alors la créature laissera le groupe pénétrer dans le temple. Elle restera dans la forme qu'elle a prise à la suite du lancement du sortilège et se déplacera continuellement dans la vasque pour surveiller tout ce que les membres du groupe feront tant qu'ils seront dans le temple. Elle ne bougera pas pour se mêler des activités du groupe tant que la petite statue de Tsathogghua ne sera pas dérangée ou que rien ne sera tenté pour pénétrer dans la chambre mortuaire qui se trouve derrière l'autel. Dans ces cas, elle attaquera sans pitié. Elle ne cherchera pas à empêcher les membres de l'équipe de nettoyer les murs du givre qui les recouvre mais toute tentative faite pour communiquer davantage avec elle sera inutile à moins qu'un second sortilège de contact ne soit lancé.

Si un sortilège de contact n'est pas lancé avant de pénétrer dans le temple, la Larve jaillira soudainement de la vasque et attaquera le premier Investigateur qui passe au-delà de la zone "sûre" en lui donnant un "coup". Elle attaquera aussi les autres Investigateurs à moins qu'ils ne soient plus à sa portée (3 mètres) auquel cas elle se glissera hors de la vasque et essaiera de coincer et de tuer qui elle pourra. Tant qu'elle n'aura pas été tuée, elle utilisera la forme d'attaque qui lui paraît la plus efficace et ceci tant qu'elle n'aura pas tué tous ses adversaires ou tant qu'ils n'ont pas tous fui hors du temple. Si tous les survivants ont réussi à sortir de l'édifice, la Larve traînera les cadavres de ceux qui ont été tués jusqu'à sa vasque où elle les avalera dans la limite de ses propres points de TAI. (Assister à ce festin provoquera la perte de 1D4 points de SAN si un jet de SAN n'est pas réussi). La Larve sera alors incapable de sortir de la vasque tant que son repas n'aura pas été digéré. Cela prendra 24 heures et tout Investigateur qui entrera dans le temple pendant ce temps sera à l'abri de toute attaque tant qu'il se tiendra à plus de trois mètres de la vasque.

FOR 27	CON 15	TAI 35	INT 13	POU 12
DEX 22		Déplacem. 12		PdV 25

Armes	*Attaque*	*Dommage*
Fouet (× 1D3 + 1)	90 %	1D6
Tentacules (× 1D3)	60 %	3D6
Morsure	30 %	Spécial
Coup	25 %	6D6

ARMURE : La Larve est insensible à toute arme physique. Elle peut être blessée par des sortilèges aussi bien que par le feu ou des produits chimiques.

SORTILEGES : Ce monstre ne s'est vu attribuer aucun sortilège, mais si le Gardien le souhaite, il peut lui donner ceux qu'il estime nécessaires.

PERTE DE SAN : 1 point si l'Investigateur réussit son jet de SAN ; 1D10 points s'il le rate.

habillé de sa robe de cérémonie, parfumé et enduit d'huiles sacrées avant d'être muré vivant dans une chambre mortuaire située derrière l'autel. C'est habituellement de cette manière qu'un temple dédié à Zoth-Aqqua est consacré.

En enlevant la couche de givre de ce panneau, les Investigateurs peuvent remarquer quelque chose qui a été écrit à la main dans un langage du même style que celui qui couvre le mur. Ce graffiti antédiluvien peut être traduit par "Satampra Zeiros est passé par ici".

3. Ce panneau raconte qu'après de nombreuses années le climat devint de plus en plus froid et que les habitants commencèrent à s'écarter de Zoth-Aqqua pour adorer des dieux païens et en particulier un dieu venu du nord appelé Adukwu.

4. Une grande guerre civile se déclencha lorsque les prêtres des temples de Zoth-Aqqua voulurent faire disparaître les hérétiques qui adoraient Adukwu. Ceux-ci furent chassés de la ville, pourchassés et tués. Quelques païens, pratiquement revenus à l'état sauvage, continuèrent à survivre dans les proches montagnes du sud, s'arrangeant pour ne pas périr dans les dures conditions dans lesquelles ils étaient réduits et pour éviter les patrouilles envoyées de la ville pour les exterminer.

5. Ce panneau parle de la tardive découverte d'une étrange race d'hommes sans fourrure qui, venue en petits bateaux faits de peaux, aborda les côtes nord. Les Voormis entrèrent en contact avec eux, apprirent leur langage et leur enseignèrent un peu du leur. Bien que les hommes aient peu de choses à offrir en retour, les Voormis firent du commerce avec eux et furent agréablement surpris de voir à quel point ces créatures sans poils apprenaient rapidement à maîtriser les subtils principes de l'économie et de la politique.

6. En lisant ce panneau, les Investigateurs apprendront que c'est le refroidissement du plateau central qui conduisit les créatures à fourrure à cesser de commercer avec les hommes et à perdre progressivement tout contact avec eux. L'arrivée du froid est considérée comme étant, d'une manière ou d'une autre, en rapport avec la disparition des adorateurs du dieu Adukwu.

7. La prédiction de la disparition de la race est inscrite sur ce panneau qui montre la ville désertée et détruite par les éléments. La prophétie dit aussi que les hommes reviendront pour tuer les dernières créatures à fourrure et pour bâtir leur propre ville sur les ruines de l'ancienne. Cette prophétie est gravée sur le panneau qui constitue la porte secrète.

Si le groupe décide de gratter le givre de tous les murs, il découvrira derrière l'autel, une double porte de pierre dont les deux battants sont étroitement retenus l'un contre l'autre par une chaîne métallique passée dans des anneaux de métal sertis dans les battants. Cette vieille chaîne peut aisément être cassée en utilisant une barre de fer ou autre chose pour faire levier.

La chambre mortuaire

Cette pièce est large mais pas très profonde et l'absence totale de fenêtre indique qu'il faudra utiliser une source de lumière artificielle pour y voir quelque chose.

Juste en face de la porte se trouve une forme immobile assise sur un grand trône de bronze. En faisant jouer la lumière, on verra qu'il s'agit des restes d'une espèce d'étrange singe du genre babouin, mort depuis longtemps mais se tenant toujours assis bien droit, habillé d'une vieille robe de cérémonie rouge et violette et coiffé d'une coiffe de plumes. La chair momifiée et desséchée s'est rabougrie sur les os et, à travers les trous de la robe en drap grossier des poils oranges apparaissent. Tous ceux qui voient cette carcasse doivent réussir un jet de SAN ou perdre 1D6 points de cette caractéristique (sauf Buhle qui perdra 8 points de SAN et subira une courte crise de folie qui durera deux rounds : il reculera en hurlant hors de la chambre mortuaire et refusera d'y rentrer à nouveau sous aucun prétexte).

La chambre mortuaire est très sommairement meublée et ne contient, outre le trône occupé par le cadavre, qu'une longue table presque vide qui portait, il y a longtemps, de la nourriture pour le

prêtre muré. Le seul objet de valeur qu'on puisse trouver dans cette pièce est la broche métallique qui retient les restes de la robe sur les épaules du singe. Cette broche a une valeur pouvant aller jusqu'à un millier de dollars, mais elle deviendra la propriété de l'université Miskatonic en tant que découverte faite par l'expédition.

Un jet réussi de Zoologie, fait pendant qu'on examine le corps du singe, indiquera que celui-ci ne peut pas être rapproché des "grands singes" et qu'il possède des caractéristiques, particulièrement la forme et la structure de ses pieds, qui le rapprochent plus de l'homme que du singe.

Rencontre facultative

Cette rencontre peut être introduite par le Gardien s'il l'estime utile. Elle devrait avoir lieu pendant que l'équipe se trouve dans le temple, avant d'avoir pénétré dans la chambre mortuaire.

Pendant que les Investigateurs sont occupés à gratter le givre des murs et font des efforts pour traduire ce qui y est écrit, tout personnage qui réussira un jet d'Ecouter entendra des bruits de pas assourdis devant l'entrée du temple. En regardant dans cette direction, il pourra voir un grand ours polaire dont la silhouette se découpe dans l'embrasure de l'entrée. Cet ours se dirigera directement vers l'autel, n'accordant aucune attention aux hommes qui se trouvent aux abords. Lorsqu'il sera arrivé juste devant la petite statue d'onyx, il poussera trois grognements de supplication à l'adresse de la grossière déité. Satisfait d'avoir rendu un hommage correct à son dieu, il fera volte-face et quittera le temple silencieusement. Assister à cette scène coûtera 1D3 points de SAN à tout investigateur qui ne réussit pas son jet de SAN.

Le retour vers Godthab

Le retour vers Godthab sera plus facile que l'aller, les deux parois devant être descendues le seront aisément et aucune rencontre avec des Hyperboréens n'aura lieu. Le voyage de retour durera cinq jours. Tous les Investigateurs qui ont réussi à rejoindre Godthab et la civilisation gagneront 1D8 points de SAN.

L'OURS POLAIRE

FOR 31	CON 16	TAI 38	POU 12
DEX 10	Déplacem. 9		PdV22

Armes	*Attaque*	*Dommage*
Morsure	35 %	1D10 + 3D6
Griffes	50 %	1D6 + 3D6

Un ours peut frapper deux fois avec ses pattes griffues et mordre une fois par round. Il peut attaquer ainsi jusqu'à trois adversaires à la fois.

ARMURE : 4 points de fourrure et de graisse.

COMPETENCES : Suivre une Piste 75 %

CONCLUSION

Quoi qu'il arrive au cours de l'expédition, Buhle devrait survivre et son petit secret au sujet de son physique devrait rester inconnu des autres membres de l'équipe. S'il a vu la momie desséchée dans le temple, il sera affecté d'un trouble émotionnel qui sera détectable par un Investigateur réussissant un jet de Psychanalyse.

Les Hyperboréens, s'il en survit, ne seront plus rencontrés et il est espéré que les Investigateurs ont réuni suffisamment d'indices pour expliquer, au moins partiellement, la disparition des premières colonies Vikings. Si ce n'est pas le cas, ils devront attendre de se retrouver en Colombie Britannique pour résoudre totalement le mystère, comme l'aventure suivante le leur proposera.

Bien que Mathieson ait reçu l'ordre de plier bagage dès que l'expédition à l'intérieur des terres sera de retour, si le Gardien l'autorise, les Investigateurs pourront rester une semaine ou deux de plus à Godthab à fouiller les ruines Vikings et à essayer de reconstituer l'histoire qu'ils ont découverte. Le voyage de retour vers Boston prendra six jours.

NOTES PERSONNELLES DU GARDIEN :



Canada

II.
La Malédiction de Tsathogghua

Les Investigateurs suivent une série d'indices qui les mène jusqu'aux derniers survivants d'une mythique race.

INTRODUCTION

Ce scénario constitue la seconde partie de l'aventure commencée dans le scénario précédent. A la suite de la découverte d'une étrange patte d'animal en Colombie Britannique, les Investigateurs suivent une série d'indices qui les mène jusqu'aux derniers représentants d'une race mythique, un groupe de créatures bizarres qui est dirigé par un homme dont les Investigateurs ont déjà fait la connaissance lorsqu'ils étaient au Groenland. La découverte des "monstres" et la survie après les avoir rencontrés ne seront pas les seuls problèmes à résoudre. Il se peut que les Investigateurs se voient obligés de prendre la décision finale en ce qui concerne la destruction complète ou la survie de la race découverte, avec tout ce que cela implique comme conséquences.

INFORMATIONS POUR LES INVESTIGATEURS

L'un des Investigateurs reçoit, d'un service de presse quelconque ou d'un de ses amis, une lettre qui contient une coupure d'un numéro de septembre du *Vancouver Daily Province* (cf. "Les Documents Sasquatch", 1, dans la partie détachable à la fin du livret qui devraient être donnés aux joueurs au début de cette aventure). Cet article est vieux de trois ou quatre semaines.

La description de la patte montre que celle-ci présente des similitudes avec la créature momifiée trouvée dans le temple au Groenland.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

La patte à poils oranges et drus, qui a été découverte prise dans un piège de chasseur, appartient à un descendant de la race de créatures qui vivait au Groenland il y a longtemps. Ces créatures furent chassées de leurs villes et émigrèrent loin de l'humanité hostile.

En vivant dans les étendues sauvages, elles perdirent les éléments de leur rudimentaire culture originelle qui fut remplacée par des mythes et des légendes à demi oubliées. L'adoration active d'Ithaqua déclina jusqu'au point où tout ce qui en subsista fut l'abandon d'un animal, vivant, au sommet d'un arbre. En réalité, cette pratique visait plus à obtenir une protection contre Ithaqua qu'à lui être agréable en lui manifestant une véritable dévotion. Cette technique fut adoptée plus tard par quelques-uns des indiens qui vinrent s'établir dans la région.

Au fur et à mesure où les hommes se multipliaient et lorsque les premières migrations vers le Canada commencèrent, les sasquatch (comme ces créatures s'appelaient elles-mêmes) ne se retrouvèrent pas simplement en compétition avec les "sans poils" pour leur espace vital, mais ils se virent aussi devenir la cible des lances et des haches des chasseurs humains. Beaucoup moururent, mais quelques survivants se retirèrent dans les hautes montagnes où les hommes ne s'aventuraient pas par peur du grand froid qui y sévissait et des vents qui y soufflaient.

Il y a quelques mois, un anthropologue canadien, du nom de Terrence Bhule, participa à une expédition qui pénétra dans les terres intérieures du Groenland. Cette expédition y fit beaucoup de déconcertantes découvertes (toutes n'ont pas été rendues publiques). Bhule, quant à lui, tira un certain nombre de conclusions personnelles de ce voyage, et il commença à faire des recherches sur les mystérieuses créatures pré-humaines qui avaient occupé le Groenland avant la venue de l'Homme. Ces recherches débutèrent par l'acquisition d'un certain livre, un exemplaire du journal intime de Pieter de Holst, qui avait été découvert dans la bibliothèque du séminaire de Goldthab. Des indices découverts plus tard l'amenèrent à s'intéresser au Yéti du Tibet et à d'autres créatures similaires qui auraient été vues au nord-ouest de l'Amérique du Nord.

Au fur et à mesure où les preuves accablantes s'accumulaient, Bhule fut obligé de faire face à la terrible vérité sur sa bizarre situation, sur le tour que le destin et la génétique lui avaient joué. D'étranges pensées obsédèrent son esprit et il était sur le point de se suicider lorsqu'une série de rencontres fortuites l'amena à entrer en contacts répétés avec une jeune fille du nom de Donna Lester, qui avait presque le même âge que lui et qui souffrait de la même affliction. Le fait de partager le même destin leur rendit la vie supportable à tous les deux. Pour la première fois, ils eurent le sentiment qu'ils avaient quelqu'un avec qui partager ce qu'ils ressentaient. Lorsque Bhule vint à apprendre l'histoire de l'étrange patte trouvée dans un piège en Colombie Britannique, ils se sentirent tous les deux obligés d'aller enquêter sur ce sujet.

Comprenant instinctivement qu'ils pourraient décider de ne plus revenir, Bhule fit ses bagages avec un grand soin et y joignit un petit nombre de livres dont il pressentait que l'importance pourrait être essentielle. Après avoir volé le scalp de Yéti de l'université de Toronto, lui et sa compagne prirent le train pour Vancouver où, après avoir examiné l'étrange patte et interviewé le professeur qui en avait la garde, ils décidèrent de repartir, pour Toronto supposa-t-on. Mais leur piste s'arrête là.

Bhule et sa compagne réapparurent à Kamloops où ils se firent passer pour un couple de jeunes mariés qui voulait passer sa lune de miel en faisant du camping en montagne. Ils essayèrent de ne pas se faire remarquer pendant les deux jours qu'ils passèrent à l'hôtel, mais au cours de la dernière nuit, Bhule fut impliqué dans une altercation et il blessa sérieusement un habitant. Le quartier général de district de la Police Montée dispose d'un rapport sur l'incident ainsi que sur l'enquête qui a été menée sur la disparition du couple, une semaine plus

"La Malédiction de Tsathogghua"

CHRONOLOGIE

15 août : Bhule fait connaissance de Donna Lester.

30 octobre : Des articles de journaux parlent d'une étrange patte d'animal.

9 novembre : Entrevue avec le docteur Lantilla à l'université de Vancouver.

15 novembre : Bhule et Donna apparaissent à Kamloops sous des noms d'emprunt.

16 novembre : Bhule blesse sérieusement un trappeur dans une bagarre au saloon de Kamloops.

17 novembre : Bhule et Donna prennent le train du matin pour Dogfork. Deux heures après être arrivés dans cette ville ils louent les services de deux guides et partent dans la direction des Caribou Mountains. Au cours de la première matinée, ils sont attaqués par des indiens et capturés par des sasquatch.

tard, alors qu'il campait dans la région des Caribou Mountains. C'est pour ces raisons qu'on se souvient bien du couple en ville.

Après avoir pris le train pour le nord, le couple débarqua dans la petite ville de Dogfork, environ à mi-chemin entre Kamloops et Jasper sur la rivière Thompson. Après avoir engagé deux guides, il se dirigea vers l'ouest, en direction des contreforts des Caribou Mountains. Après avoir parcouru une quinzaine de kilomètres, le groupe s'arrêta pour rencontrer Morris Handelman, un trappeur indigène qui, avec un associé, avait dans la région, une réputation d'expert en sasquatch. Bhule fut incapable d'amener cet homme à lui donner beaucoup d'informations et, en suivant les directives que cet individu peu bavard lui donna il alla vers un désastre.

En suivant les directives données par Handelman, Bhule et sa compagne campèrent cette nuit-là à une vingtaine de kilomètres du lac. A l'aube, ils furent attaqués par une bande d'indiens Athepaskans. L'un des guides fut tué et l'autre, sérieusement blessé, réussit à s'enfuir dans une forêt de pins proche. Donna fut aussi sérieusement blessée et Bhule fut assommé. Le combat n'avait duré qu'une vingtaine de secondes et les indiens s'étaient lancés à la poursuite du guide qui s'enfuyait lentement lorsque le camp fut à nouveau envahi, cette fois par huit grands sasquatch qui, par de puissants hululements et des jets de pierres, chassèrent les indiens. Pendant que le guide blessé regardait la scène à l'abri de la forêt, les sasquatch transportèrent Donna et Bhule au loin, laissant le cadavre du guide mort où il était.

Le guide blessé, délirant à la suite de son exposition prolongée aux conditions climatiques, tituba jusqu'à Dogfork où il arriva deux jours plus tard. Emmené par train à l'hôpital de Kamloops, il fut interrogé par la Police Montée Royale Canadienne. Il raconta son histoire, mais ne parla pas des sasquatch. Des patrouilles furent envoyées à la recherche des indiens et ne les trouvèrent pas. Par manque de moyens, les recherches furent arrêtées.

Les sasquatch avaient suivi Bhule et ses compagnons depuis la soirée précédente et ils avaient reconnu, même de loin, la parenté de Bhule et Donna avec ceux de leur peuple. Lorsque les indiens attaquèrent, ils décidèrent d'intervenir pour protéger les deux victimes qu'ils sentaient être du même sang qu'eux et cela bien qu'ils aient l'habitude d'éviter tout contact avec les indiens. Bhule et Donna furent transportés jusqu'à leur tannière où l'on prit soin d'eux du mieux que l'on put. Bhule guérit rapidement, mais Donna, gravement blessée, resta entre la vie et la mort pendant trois jours et succomba finalement à ses blessures.

Immédiatement Bhule devint le chef naturel des sasquatch qui sentaient instinctivement qu'il était des leurs et qui respectaient son grand savoir. Après avoir récupéré ses affaires sur le site du camp où il avait été attaqué, Bhule entreprit d'aider les sasquatch à dépasser leur niveau de survie et à s'affranchir de leur peur. Il leur enseigna le maniement d'armes plus sophistiquées pour qu'ils puissent mieux chasser et il leur apprit même une sorte d'anglais rudimentaire de sa propre conception afin de pouvoir plus facilement communiquer avec eux. Son but ultime est de mener son "peuple" vers le nord (qui est moins densément peuplé) espérant y trouver les quelques groupes de sasquatch qui vivent dans les hautes montagnes pour les réunir au sein d'une grande communauté qui pourra vivre en paix et loin des hommes. Il a compris que la région où les sasquatch vivent actuellement est destinée à être bientôt envahie par les hommes qui finiront par causer leur extinction. C'est pourquoi il essaiera de kidnapper les hommes qui pourraient découvrir l'existence de son peuple et il les forcera à rester avec lui. Si ce n'est pas possible, il décidera, avec regret, d'éliminer ceux qui peuvent constituer une menace pour le secret des sasquatch.

La situation est relativement calme maintenant et des projets pour les quelques mois à venir ont été mis au point par Bhule et ses sasquatch. Les Investigateurs vont pouvoir faire des aller et retour entre Vancouver et Toronto pour rassembler des indices. Mais une fois que les sasquatch auront été sérieusement dérangés, ils disparaîtront dans les étendues sauvages du nord.

SEQUENCES

TORONTO

C'est la ville où Terrence Bhule a passé son enfance. Les Investigateurs peuvent penser ou non à venir y chercher des renseignements. En partant de Boston, le voyage nécessitera dix-huit heures de train. En venant de Vancouver il faudra quatre-vingt-dix heures. Les Investigateurs peuvent aussi essayer d'obtenir des renseignements par voie postale ou par voie télégraphique.

Le père de Bhule : Abner Bhule est un ouvrier à la retraite. Il est veuf et il n'a pas souvent vu son fils ces dernières années parce que celui-ci passait le plus clair de son temps sur le terrain à étudier les indiens. Il pourra donner le numéro de téléphone du professeur William Petrie à l'université, en expliquant que c'est le professeur de Terrence, avec qui celui-ci a souvent travaillé.

A moins qu'ils réussissent à convaincre Abner qu'ils sont des collègues de son fils, les Investigateurs devront réussir un jet d'Eloquence pour l'amener à répondre à d'autres questions. Il pourra leur dire que Terrence était un garçon tout à fait normal, bien qu'il ait été sujet à des crises de colère lorsqu'il était adolescent. C'est à cet âge qu'il est devenu solitaire, évitant ses amis d'enfance et passant des heures à lire des livres d'histoire dans sa chambre. La famille réussit à économiser suffisamment d'argent pour l'envoyer, à dix-huit ans, à l'université de Toronto où il étudia l'archéologie et l'anthropologie, principalement sous la direction du professeur Petrie. C'est à cette époque que Terrence, habituellement d'une excellente santé, commença à consulter le médecin de famille pour une "affection mineure de la peau". Abner peut donner l'adresse de ce médecin si on le lui demande, mais il expliquera qu'il est mort d'une crise cardiaque il y a plusieurs années et que son cabinet est fermé. Depuis l'obtention de son diplôme, Terrence a passé la plus grande partie de son temps dans le nord du Canada, à étudier les esquimaux.

Abner ajoutera que, la dernière fois qu'il a vu son fils, celui-ci était accompagné par une jeune fille du nom de Donna Lester, la première jeune fille à laquelle Terrence se soit intéressé depuis le lycée. Abner a souvent déjeuné avec le jeune couple et il peut donner aux Investigateurs l'adresse de la pension de famille où la jeune fille réside. Il n'aimait pas vraiment celle-ci, mais il l'a acceptée parce qu'il a toujours voulu avoir des petits-enfants.

L'université de Toronto : Les Investigateurs pourront obtenir un rendez-vous avec le professeur Petrie qui leur dira que Terrence était un étudiant doué possédant un flair inné en matière d'anthropologie. Il n'a que des éloges à faire sur son jeune protégé, mais un jet réussi de Psychologie révèlera qu'il subsiste tout de même quelques doutes dans l'esprit du professeur. Si on veut le questionner davantage, il faudra réussir un jet de Discussion ou d'Eloquence pour le persuader d'admettre ses incertitudes. L'été dernier, après son retour du Groenland, Bhule est venu travailler à l'université pendant quelques semaines avant de repartir chez les esquimaux. Pendant qu'il était là, le professeur lui montra un intéressant spécimen qui venait de lui parvenir. Il s'agissait du scalp desséché d'une sorte de singe à poils oranges, prétendument dérobé dans un monastère et sorti du Tibet par un pourvoyeur de collection. Après l'avoir examiné sans avoir pu identifier l'espèce de laquelle il provenait, le professeur acquit ce scalp pour une somme exhorbitante qu'il paya au pourvoyeur avec des fonds prélevés sur les fonds de son département. Bhule fut fasciné par cette dépouille qu'il continua d'étudier même après que le professeur soit retourné à son travail habituel.

Quelques jours plus tard, ayant annoncé son intention de reprendre ses études sur les esquimaux, Bhule fit ses adieux au professeur. Trois jours après, celui-ci constata la disparition du scalp. Il est persuadé que c'est Bhule qui l'a emporté, mais il ne sait pas pour quelle raison. Il n'a pas déclaré le vol et il se demande encore ce qu'il doit faire, parce qu'il lui semble difficile de justifier une aussi coûteuse dépense en expliquant de surcroît que l'objet acheté à un tel prix a déjà été perdu.

De plus, Petrie signalera au groupe que Bhule était accompagné d'une jeune femme, du nom de Donna Lester, qu'il avait présentée comme une étudiante en anthropologie et qu'il avait l'intention d'emmener avec lui sur le terrain. Le professeur avouera qu'il n'a pas cru à cette histoire et que lorsque Bhule se fut absenté, il posa quelques questions élémentaires sur l'anthropologie à la jeune fille qui ne sut y répondre. Il n'y accorda pas beaucoup d'importance jusqu'à la disparition su scalp. Il se demande maintenant si la jeune femme n'a pas quelque chose à voir avec le vol.

Petrie peut donner l'adresse personnelle et le numéro de téléphone de Abner Bhule, le père de Terrence. C'est chez celui-ci que Bhule réside habituellement lors de ses épisodiques séjours à Toronto.

La pension de famille de Donna Lester : Un simple appel téléphonique permettra d'entrer en contact avec la propriétaire des lieux, Rebecca Pierce. Elle ne voudra pas parler de ses pensionnaires à des étrangers, à moins qu'on ne vienne la convaincre en réussissant un jet d'Eloquence. En cas d'échec de ce jet, elle mettra fin à l'entretien. De même, elle ne répondra pas aux lettres qui lui posent des questions au sujet de ses anciens locataires. Cependant, si les Investigateurs sont accompagnés du père de Bhule, elle leur dira tout ce qu'elle sait sur Donna. Elle est célibataire et considère Abner comme un parti intéressant. C'est une vue que celui-ci ne partage pas.

Rebecca décrira Donna comme une personne pas très jolie, exceptionnellement timide et polie. Elle a expliqué à la propriétaire qu'elle a été élevée dans un orphelinat et qu'elle n'a jamais connu ses parents. Elle travaillait dans une conserverie de la ville et semblait ne pas avoir d'amis jusqu'à ce qu'elle rencontre Terrence Bhule l'été dernier. Il lui rendait assez souvent visite, parfois accompagné de son père. Les deux jeunes gens semblaient très liés. Donna est partie il y a un mois ou deux, au moment où Terrence Bhule est retourné à ses travaux sur les indiens. Rebecca pense qu'elle l'a accompagné.

La propriétaire désapprouve ce genre de conduite : "C'est un péché ! Mais j'aurais dû m'en douter la première fois que je l'ai vue. Travailler dans une usine, ce n'est pas convenable pour une dame. Je n'ai jamais vu cette jeune femme en robe, elle portait toujours des pantalons".

La conserverie : Les Investigateurs apprendront que ses employeurs la considéraient comme une excellente ouvrière, jamais en retard et jamais malade. Elle a travaillé sur les machines pendant près de huit ans. Les registres de l'usine indiquent qu'elle est âgée de 27 ans.

L'orphelinat : Si les Investigateurs réussissent à accéder aux registres de l'établissement, ils apprendront que Donna est une enfant trouvée, découverte sur un perron par un policier de Toronto. Elle a quitté l'orphelinat le jour de ses dix-sept ans et, depuis, on n'a plus entendu parler d'elle.

Le médecin de la famille Bhule : L'adresse de sa veuve peut être obtenue soit par l'intermédiaire de l'Association Médicale Canadienne, soit en envoyant simplement une lettre à l'ancien cabinet, lettre qui parviendra au dernier domicile du médecin, la poste faisant suivre.

La veuve ne permettra à quiconque de consulter les registres de son défunt mari tant qu'un jet de Droit n'aura pas été réussi ou que des documents officiels ne lui seront pas présentés. Encore une fois, si le groupe est accompagné de "cet élégant Abner Bhule", elle fera une exception. Ce dernier est aussi considéré comme "très intéressant" par la veuve du médecin. Il peut aisément la persuader de laisser les Investigateurs consulter le dossier médical de son fils. L'étude du dossier prend une heure et nécessite la réussite d'un jet de Connaissance, à moins qu'un Investigateur ne possède des connaissances médicales.

En dehors de quelques maladies infantiles normales dont Terrence semble avoir peu souffert, les Investigateurs découvriront que celui-ci est venu plusieurs fois en consultation au sujet d'une maladie de peau, vers l'âge de dix-huit ans. Le dossier précise que son corps commençait à se couvrir d'une épaisse toison de poils oranges qui a rapidement recouvert son torse, son ventre et ses cuisses. Le praticien étudia ce cas du mieux qu'il put et diagnostiqua finalement une hypertrichose, un dérèglement génétique rare qui cause une affliction qui n'est pas différente de celle de Bhule. Le mal étant incurable, les consultations cessèrent et le médecin nota dans ses registres, que bien légitimement, Bhule lui avait demandé de ne parler à personne du mal qui l'affectait.

Si l'Investigateur qui lit le dossier réussit un jet de Diagnostiquer une Maladie, il découvrira des erreurs dans le diagnostic du praticien, mais il ne pourra pas dire pour autant de quoi souffre réellement Bhule.

VANCOUVER

L'université de Vancouver : Elle se trouve à Point Grey, une banlieue du sud ouest de Vancouver. C'est dans les locaux du département de biologie que la patte récemment découverte est conservée au frais. Le chef du département est le docteur Harvey Lantilla, un spécialiste en zoologie. S'il est contacté il accordera facilement un rendez-vous à des journalistes ou à des collègues scientifiques qui sont intéressés par l'étrange spécimen.

Le docteur Lantilla est un homme charmant qui discutera volontiers de tous les détails de la patte et qui parlera même de la manière dont elle a été acquise par l'université. Le trappeur qui a amené cette patte est reparti dans sa cabane qui se trouve à une quizaine de kilomètres à l'ouest d'une petite ville sur la rivière Thompson et qui s'appelle Dogfork. Le nom de cet homme est Warren Cotswald. Lui et son associé ont passé les dix dernières années à rechercher en vain des sasquatch et à essayer d'en capturer un. Il a promis qu'il reviendrait voir le docteur Lantilla dès qu'il aura réussi à capturer un spécimen vivant ou à mettre la main sur un cadavre entier.

Le professeur décrira le trappeur comme étant un homme grand et fortement bâti avec une multitude de tatouages sur les deux bras. Il peut aussi dire que Cotswald, bien que peu cultivé, semblait être très au courant des légendes et contes sur les sasquatch.

La patte a été amenée conservée dans de la glace et a été maintenue dans ces conditions jusqu'à ce que récemment on ait commencé à la décongeler progressivement en vue d'une dissection. Des examens préliminaires ont été faits, mais jusqu'à présent aucune conclusion n'a pu en être tirée. La dissection est prévue pour après-demain.

Lantilla dira aux Investigateurs que, peu de temps après que l'acquisition de la patte ait été rendue publique, il a reçu la visite de Terrence Bhule, l'anthropologue bien connu, qui lui a ramené un étrange scalp du Tibet, probablement prélevé sur un yéti. Il était accompagné de sa fiancée, appelée Donna. Le couple ne pouvait rester que quelques jours. Bhule semblait pressé de retourner à l'université de Toronto. Les deux jeunes gens étaient descendus à l'hôtel "The Belton Arms" à Vancouver.

En discutant avec le docteur, un Investigateur qui réussira un jet de Zoologie s'apercevra que, bien qu'il soit animé des meilleures intentions et qu'il soit de belle prestance, il n'est pas un très bon biologiste. En fait, il a obtenu sa présente situation par l'effet de son charme et par l'exercice de ses admirables aptitudes à l'administration. Si les Investigateurs veulent examiner le spécimen, un jet réussi de Discussion ou d'Eloquence convaincra le docteur de déballer la patte partiellement décongelée. Lantilla est très fier de sa découverte et chaque Investigateur pourra essayer, à son tour, de le convaincre de la montrer.

Des jets de Zoologie successifs révèleront les faits suivants au sujet de la patte :

1. Contrairement aux spéculations qu'on a pu trouver dans les articles des journaux, cette patte n'est pas une patte d'Orang-Outan.

2. Un examen supplémentaire montrera qu'elle s'est développée pour s'adapter à une marche verticale et qu'elle n'est pas plus adaptée à la préhension et à l'escalade qu'un pied humain.

3. Un troisième jet de Zoologie permettra aux Investigateurs d'évaluer approximativement la taille et la masse de l'animal d'après la taille et la structure de la portion de patte. L'animal avait une taille d'un peu moins d'un mètre cinquante et pesait probablement 40-45 kilos.

Si un Investigateur assiste à la dissection, il se rendra compte que la patte appartenait à un jeune (les tendons et les articulations ne sont pas complètement développés). S'il n'est pas aidé par un membre du groupe, Lantilla ne fera pas mention de cela dans son rapport.

Si les Investigateurs ne réussissent pas à convaincre le docteur de leur montrer la patte, celui-ci s'excusera de ne pas pouvoir le faire et proposera de leur envoyer gratuitement une copie du rapport qu'il a l'intention d'écrire après avoir terminé ses examens. Si on lui demande combien de temps cela prendra, il répondra que quatre mois semblent un délai raisonnable. Il ne rédigera, en fait, son rapport que six mois après avoir procédé aux examens et ce n'est qu'à ce moment qu'il postera les copies. La plupart des informations seront alors de peu d'utilité pour les Investigateurs.

L'hôtel "The Belton Arms" : Si les Investigateurs parlent au portier et réussissent un jet d'Eloquence ou le soudoient avec un billet de cinq dollars, il se rappellera de Bhule et de sa charmante compagne en disant qu'ils étaient en lune de miel et en partance pour le nord. Il n'a jamais parlé de cela avec eux, mais il a entendu des bribes de conversation au sujet d'un projet de camping dans les Caribou Mountains. Ils avaient besoin de provisions, mais ils avaient décidé d'attendre d'être à Kamloops pour effectuer les achats nécessaires.

La bibliothèque municipale de Vancouver : Si les anciens numéros du Vancouver Province Journal sont consultés, trois jets réussis de Bibliothèque permettront de découvrir trois articles intéressants (cf. "Les documents sasquatch", 2, 3 et 4, dans la partie détachable à la fin de ce livret).

KAMLOOPS

C'est une agglomération importante (plus de 4.500 habitants) qui se trouve à la jonction des bras nord et sud de la rivière Thompson. Elle est desservie par deux compagnies ferroviaires, la Canadian Pacific et la Canadian Northern Railways, cette dernière exploitant une ligne qui passe par Dogfork et va jusqu'à Jasper. Kamloops est soumise à un climat aride et ne reçoit que moins de trente centimètres de pluie par an. La plupart des habitants travaillent dans les brasseries et les conserveries de la région. C'est la "grande ville" pour les trappeurs, les mineurs et les indiens des environs.

Le quartier central est petit. Les principaux bâtiments sont : l'hôtel/saloon, un édifice qui abrite à la fois le bureau de la Police Montée et un bureau de poste, un petit hôpital et quelques petits magasins.

La Police Montée Royale Canadienne : C'est la brigade des Kamloops qui a été chargée des recherches pour retrouver les jeunes gens en lune de miel présumés tués par des indiens. Les Investigateurs peuvent interroger le chef de la brigade, le capitaine Swainson. Celui-ci leur dira que seul le camp dévasté a été retrouvé, mais qu'on n'a pas trouvé de traces d'éventuels survivants. Des patrouilles ont été effectuées par la suite, mais on n'a rien découvert d'intéressant. Le capitaine a interrogé le guide survivant, Bill Paragent, lorsqu'il était à l'hôpital. Les indiens qui ont attaqué le camp faisaient partie d'une bande de renégats qui s'est isolée elle-même et qui n'entretient aucun rapport avec les hommes blancs et les autres indiens. Leur animal totem est un homme à fourrure. Le capitaine est parfaitement satisfait par la version des faits qui lui a été donnée par le guide et il expliquera que c'est le manque de moyens qui l'empêche de continuer de rechercher les meurtriers présumés.

Il mentionnera aussi un incident qui a impliqué le jeune couple alors qu'il séjournait à Kamloops. Au saloon, un trappeur qui avait un peu trop bu fit des avances à la jeune femme de Bhule. Il devint agressif et une bagarre éclata entre lui et Bhule. Bien que le trappeur ait été de grande taille et ait eu une réputation de bagarreur, il se retrouva en quelques secondes au sol en train de hurler. Lorsqu'on l'examina à l'hôpital, plus tard, on s'aperçut qu'il avait une épaule disloquée. Il déclara qu'il avait eu l'impression d'avoir été "maltraité par un ours".

L'enquête menée par la Police Montée établit que, comme il le prétendait, Bhule n'avait agi qu'en légitime défense. Comme le trappeur avait une réputation de bagarreur, l'affaire fut classée. Le jour suivant, le couple quitta la ville en prenant le train vers le nord, avec un équipement de camping et des provisions achetées en ville.

Si un Investigateur veut lire l'un des deux rapports de la Police Montée, il devra réussir un jet de Droit ou d'Eloquence s'il est citoyen canadien. Ceux qui sont citoyens d'autres pays doivent réussir un jet similaire avec des chances égales à la moitié de leurs chances normales. Il faut réussir un jet pour obtenir chacun des rapports. De toute façon, ceux-ci sont aussi peu satisfaisants que ce qu'a raconté le capitaine. Ils sont simplement plus longs, mais ils ne contiennent aucune information supplémentaire.

LE CAPITAINE DE LA POLICE MONTEE

Le capitaine du poste de Police Montée de Kamloops s'appelle Ronald Swainson. Il a déjà passé huit ans dans la région et il connaît les indiens Athepaskan, mais pas la bande impliquée dans le meurtre des campeurs.

FOR 13	CON 14	TAI 14	INT 13	POU 14
DEX 15	APP 16	EDU 12	SAN 70	PdV 14

COMPETENCES : Anthropologie (Indiens Athepaskan) 55 % ; Camouflage 35 % ; Dessiner une Carte 50 % ; Discrétion 30 % ; Droit 55 % ; Ecouter 35 % ; Esquiver 46 % ; Grimper 50 % ; Monter à Cheval 55 % ; Parler Athepaskan 45 % ; Premiers Soins 55 % ; Sauter 35 % ; Se Cacher 25 % ; Soigner Empoisonnement 25 % ; Suivre une Piste 40 % ; Trouver Objet Caché 35 %.

ARMES : Poings 65 % ; Coup de tête 35 % ; Coup de pied 35 % ; Lutte 55 % ; Couteaux 35 % (Parade 25 %) ; Pistolet calibre .45 55 % ; Fusil calibre 30-06 65 %.

L'hôpital de Kamloops : Ce bâtiment de plain-pied abrite quinze lits, quatre infirmières et un médecin. Les archives ne sont pas accessibles au public et il faut qu'un jet d'Eloquence soit réussi pour que le médecin consente à donner accès à ses dossiers ou même à discuter des deux cas qui peuvent intéresser les Investigateurs. Si le membre du groupe qui tente le jet d'Eloquence est un homme de l'art, il doublera ses chances normales en Eloquence.

Le dossier du trappeur qui a été blessé au saloon indique que cet homme a été soigné pour une épaule disloquée et qu'il a été relâché. La blessure est décrite dans une terminologie professionnelle ; mais un Investigateur qui possède des compétences médicales ou qui réussit un jet de Connaissance réalisera que la dislocation n'a pas été provoquée par une torsion ou par un mouvement de levier. Le bras a été tiré hors de son articulation. En discutant de ce cas avec le médecin on obtiendra la même information. Le praticien dira qu'il ne comprend pas comment la blessure a pu être infligée : "Il faudrait une force exceptionnelle pour réussir à sortir un bras de son articulation. Spécialement dans le cas d'un patient aussi grand et aussi fort que celui que j'ai soigné".

Le dossier de Bill Paragent, le survivant de l'attaque des indiens, indique qu'il était couvert de contusions et d'écorchures, qu'il souffrait de commotion cérébrale et d'un affaiblissement général causé par un état de choc et une exposition à des conditions climatiques très dures. La suite du dossier est une ennuyeuse description au jour le jour du lent rétablissement du patient jusqu'à sa libération, huit jours plus tard. Ce n'est que si les Investigateurs parlent de ce cas avec le médecin qu'ils apprendront qu'au cours de son séjour le guide était assailli par de persistants cauchemars, des cauchemars dans lesquels il était attaqué et dévoré par des animaux sauvages.

Le magasin général de Webster : C'est l'un des trois magasins du centre de la ville de Kamloops et c'est le seul où les jeunes mariés ont fait leurs achats. Si les Investigateurs discutent avec le propriétaire, celui-ci leur dira qu'il se souvient bien du couple et qu'il se rappelle qu'ils avaient projeté d'engager deux guides à Dogfork et d'aller passer leur lune de miel en faisant du camping dans les Caribou Mountains. Il dira aussi qu'ils ont acheté une quantité impressionnante de provisions : "En fait", ajoutera-t-il, "On aurait pu penser qu'ils avaient l'intention de passer quelques années dans la montagne, plutôt que quelques semaines".

L'hôtel/saloon : C'est le seul endroit où l'on peut s'installer pour séjourner à Kamloops (l'autre établissement a brûlé dans un incendie au cours du printemps dernier), il porte le nom de Salinger House. Le saloon qui se trouve au rez-de-chaussée est le lieu de rafraîchissement favori de beaucoup de trappeurs et de prospecteurs qui viennent en ville pour vendre ou acheter. C'est là que s'est déroulée la bagarre entre Bhule et le trappeur. Cette bagarre est toujours un sujet de conversation dans le saloon et les Investigateurs ne devraient pas rencontrer (avec l'aide d'une bière ou deux) beaucoup de difficultés pour se faire raconter l'événement par l'un des clients. Il y a peu de choses nouvelles à y apprendre, si ce n'est qu'on obtiendra une description plus vivante de la manière dont l'étranger a "sorti le bras de l'épaule de George, comme si c'était facile". Il sera aussi possible d'apprendre que le trappeur blessé est retourné dans les étendues sauvages et qu'il n'est donc pas là pour être interrogé.

DOGFORK

Cette petite ville, à mi-distance entre Kamloops et Jasper, a une population d'un peu moins de cent habitants qui vivent dans des cabanes. Beaucoup, parmi les habitants, sont de descendance indienne. Les seuls établissements publics sont la petite gare, le bureau du télégraphe juste à côté du château d'eau, et un comptoir commercial à peine plus grand où les habitants et les trappeurs de la région viennent s'approvisionner.

Le comptoir commercial : Il est tenu par son propriétaire, Gilbert Croft, un petit homme chauve au perpétuel sourire doucereux. Les Investigateurs peuvent croire que c'est un lieu de rassemblement naturel pour les habitants, mais ils trouveront le comptoir presque vide à n'importe quel moment de la journée. C'est après avoir passé un petit moment à discuter avec Gilbert Croft qu'ils apprendront pourquoi. Si un Investigateur essaie d'engager la conversation, Gilbert en déduira qu'il n'est pas venu pour acheter quelque chose. Aussi ne répondra-t-il que par des monosyllabes et des grognements jusqu'à ce que l'Investigateur agisse comme s'il avait l'intention d'acheter. Sinon, son attitude deviendra progressivement abrupte jusqu'à ce qu'il demande franchement si l'Investigateur veut acheter ou non un objet ou des provisions. Un achat de quelque chose pour une valeur de quelques dollars améliorera grandement l'humeur de Croft qui sera alors disposé à répondre aux questions qu'on lui posera.

Il sait que les "experts en sasquatch", Morris Handleman et Warren Cotswald, vivent dans une petite cabane de rondins à l'extrémité nord du lac Murtle qui se trouve à environ une quinzaine de kilomètres à l'ouest de la ville. Il n'y est jamais allé car, en fait, il ne s'est jamais aventuré à plus d'un kilomètre de la ville. Si on lui pose des questions sur les jeunes mariés en lune de miel, il dira qu'il n'a parlé que très brièvement avec eux. Ils sont partis vers les montagnes deux heures après être arrivés en ville par le train du matin.

Si on lui parle des deux guides, il dira que Bill Paragent travaille pour lui, balayant le magasin et dormant dans la petite remise qui se trouve derrière, à l'extérieur. Il insinuera aussi que depuis son accident le pauvre type a l'esprit un peu dérangé. Il demandera aux Investigateurs de ne pas trop insister s'ils veulent lui parler de ce qui s'est passé.

Les Investigateurs devraient obtenir l'information ci-dessus, qu'ils achètent ou non quelque chose. La seule différence sera dans la manière (amicale ou brutale) avec laquelle Croft la donnera. Si les membres du groupe dépensent de l'argent dans le magasin (sans trop discuter les prix) et posent à Croft des questions au sujet des indiens de la région, il leur montrera un étrange objet qui est en sa possession. C'est un objet sculpté dans le bois qui lui a été échangé par un indien de passage. Un jet réussi d'Anthropologie révèlera que c'est une petite sculpture totémique qui représente une bizarre créature simiesque couverte d'une grossière fourrure. Croft ne sait rien au sujet de ce "totem".

Le guide survivant : Bill Paragent est un indien métis d'un âge approchant la quarantaine. Il a passé la plus grande partie de sa vie à Dogfork ou dans les environs, acceptant de servir de guide et se livrant à des activités de trappeur lorsqu'il avait besoin d'argent. Depuis l'incident qui a, suppose-t-on, provoqué la mort du jeune couple et d'un guide, on pense que Bill est devenu fou d'une certaine manière et tout le monde en ville le traite avec beaucoup de gentillesse, comme ce qu'a fait Croft pour lui aurait pu le laisser penser. Aussi, quiconque insiste trop auprès de Bill pour obtenir des renseignements risque fort d'être rappelé à l'ordre par quelqu'un qui a à cœur la tranquillité de Bill.

GILBERT CROFT

FOR 8	CON 10	TAI 14	INT 22	POU 7
DEX 6	APP 9	EDU 12	SAN 35	PdV 12

COMPETENCES : Comptabilité 82 % ; Crédit 75 % ; Droit 25 % ; Marchandage 85 % ; Mécanique 33 %.

BILL PARAGENT

Bill est le seul survivant de la malheureuse expédition conduite par Terrence Bhule. Il a été sous la constante surveillance des sasquatch depuis l'incident. Si les Investigateurs parlent avec lui, il sera enlevé par les sasquatch la nuit suivante.

La prochaine fois où il sera vu, il sera en compagnie des sasquatch. Ayant complètement perdu l'esprit, il croit qu'il est un des membres de la tribu et il se comporte comme s'il était une sorte de chimpanzé, courant à quatre pattes dans le village, et agissant d'une manière bien plus primitive que les membres de sa "famille" sasquatch. Il est maintenant entièrement dévoué à la tribu et celle-ci tolère son comportement parfois un peu excentrique avec humeur. Il peut participer à la poursuite des Investigateurs et, bien qu'il ne soit armé que de pierres, il est un attaquant téméraire et même suicidaire.

FOR 14	CON 16	TAI 14	INT 11	POU 10
DEX 15	APP 9	EDU 5	SAN 16	PdV 15

COMPETENCES : Camouflage 45 % ; Dessiner une Carte 60 % ; Ecouter 45 % ; Esquiver 62 % ; Grimper 66 % ; Lancer 45 % ; Nager 65 % ; Sauter 55 % ; Se Cacher 35 % ; Suivre une Piste 60 %.

ARMES : Poings 70 % ; Coup de tête 55 % ; Coup de pied 65 % ; Lutte 75 % ; Matraque 35 % (Parade 30 %) ; Couteaux 45 % (Parade 25 %) ; Arme de poing 35 % ; Fusil 60 %.

En réalité, celui-ci est toujours aussi lucide et éveillé qu'avant, mais il essaie de donner le change. Il a peur d'être obligé de raconter la vérité au sujet des sasquatch car il sait que la ville et les environs sont sous la surveillance de ceux-ci depuis l'incident. Il pense que s'il continue à se comporter comme s'il ne savait plus rien, ils n'entreprendront rien contre lui. En attendant, il essaie d'accumuler suffisamment d'argent pour quitter définitivement la région. Il projette d'aller s'installer à Montréal ou peut-être même à San Francisco.

Lorsqu'ils parleront à Bill, les Investigateurs s'apercevront qu'il est préférable de lui parler lentement et clairement, sinon il finit par tout confondre et il faut lui répéter ou lui reformuler les questions qui lui sont posées. Si on l'interroge au sujet de l'attaque, il commencera à s'énerver, mais il racontera l'événement exactement de la même manière qu'il l'a déjà raconté, omettant soigneusement de faire mention des sasquatch. Il n'acceptera pas, à aucune condition, de mener le groupe à la cabane des "experts en sasquatch", mais, pour 5 $, il voudra bien dessiner une bonne carte qui permettra d'y aller.

Tout Investigateur qui réussit un jet de Psychologie en écoutant l'histoire de l'attaque par les indiens s'apercevra que Bill omet de parler de quelque chose, mais il ne pourra pas dire si cette omission est volontaire ou le résultat de l'altération de ses facultés mentales. Si un Investigateur essaie de tirer avantage de l'état de Bill pour marchander outrageusement le prix de la carte qu'il accepte de dessiner, il s'apercevra que celui-ci est intraitable sur des sujets d'argent. A ce moment, un jet réussi de Psychologie dévoilera une finesse d'esprit qui ne colle pas très bien avec l'état mental supposé de Bill. Après l'avoir interrogé pendant vingt minutes, tout Investigateur qui réussira un jet de Psychanalyse s'apercevra que Bill joue la comédie et qu'il n'est atteint d'aucune maladie mentale.

LA DISPARITION

La nuit suivant l'entrevue avec les Investigateurs, Bill est enlevé par les sasquatch. Si les Investigateurs sont toujours en ville, le matin, ils se réveilleront dans une ambiance anormalement calme. En posant quelques questions ça et là, ils apprendront que certains habitants ont entendu des cris dans la nuit et qu'après avoir mené quelques recherches ils ont trouvé la porte de la remise de Bill grande ouverte et personne à l'intérieur. De grandes traces de pieds nus ont été trouvées dans la neige autour de la remise et certains des plus vieux habitants prétendent que ce sont des traces laissées par des sasquatch.

Si les Investigateurs examinent les alentours de la remise, ils trouveront effectivement des traces masquées par la neige fine qui tombe. Ces traces conduisent vers l'ouest, mais elles deviennent vite illisibles à cause de la neige qui les recouvre. Les Investigateurs auront probablement déjà compris par quel genre de créatures la piste a été laissée, mais un jet réussi de Zoologie leur confirmera qu'elle a été faite par des "pieds" semblables à celui qu'ils ont pu examiner à Vancouver, de taille nettement plus grande toutefois. Si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché, il trouvera une grande hache de pierre qui a été lâchée sur un talus de neige. Il pourra remarquer qu'elle est particulièrement grande et lourde, mais un jet d'Anthropologie lui révèlera qu'elle n'est pas de fabrication indienne.

LE LAC MURTLE

La cabane des "experts en sasquatch" se trouve sur la rive nord d'un lac situé à une quinzaine de kilomètres de la ville. Elle est installée dans un endroit dégagé, loin des forêts de pins qui couvrent les contreforts des montagnes au nord, et à environ une centaine de mètres du lac. Le long des côtes du lac, il y a de hautes plaques de glace brisées qui ont été poussées sur les bords par la pression de l'eau gelée pour former de petites montagnes déchiquetées balayées par la neige.

L'espace autour de la cabane est plein d'amoncellements de neige qui forment des collines et des ravines de grande taille difficiles à franchir, même avec des raquettes. A partir d'une distance d'environ 150 mètres, les Investigateurs seront capables de discerner quelques détails de la cabane. Elle est couverte d'une épaisse couche de givre. La porte de devant est ouverte sur l'intérieur sombre. En s'approchant davantage, les Investigateurs pourront voir que la porte a été arrachée de ses gonds, ainsi que les volets de la petite fenêtre qui donne sur le sud. Il y a des traces de sasquatch tout autour de la petite maison. Elles partent dans plusieurs directions.

Lorsqu'ils seront à environ une cinquantaine de mètres de la cabane, les Investigateurs ressentiront une baisse soudaine de température, de l'ordre de 10 à 15 degrés. De cette distance aussi, ils pourront voir que la porte et le volet ont été arrachés comme s'il y avait eu une explosion à l'intérieur de la cabane. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de s'apercevoir que même le toit s'est soulevé de quelques centimètres, laissant apparaître un espace décelable. Par l'ouverture de la porte on pourra apercevoir des meubles et d'autres objets disséminés un peu partout et couverts d'une épaisse couche de givre.

Si les Investigateurs entrent dans la cabane, ils s'apercevront qu'il y fait très froid (environ 50 degrés sous zéro, alors qu'ailleurs il fait normalement une température de zéro degré). Chaque Investigateur qui reste dans ce froid intense perdra 1 Point de Vie toutes les cinq minutes. Il faudra attendre trois jours avant que la température de la cabane redevienne normale.

FRANCES McDERMOTT

Les Investigateurs peuvent vouloir louer les services d'un guide. Le seul homme de Dogfork qui connaît la région et qui accepte ce travail est McDermott. Il demandera 25 $ par jour.

FOR 14	CON 15	TAI 16	INT 11	POU 12
DEX 14	APP 11	EDU 8	SAN 60	PdV 16

COMPETENCES : Camouflage 45 % ; Dessiner une Carte 30 % ; Discrétion 60 % ; Ecouter 55 % ; Esquiver 44 % ; Grimper 65 % ; Parler Athepaskan 55 % ; Sauter 45 % ; Se Cacher 35 % ; Suivre une Piste 65 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

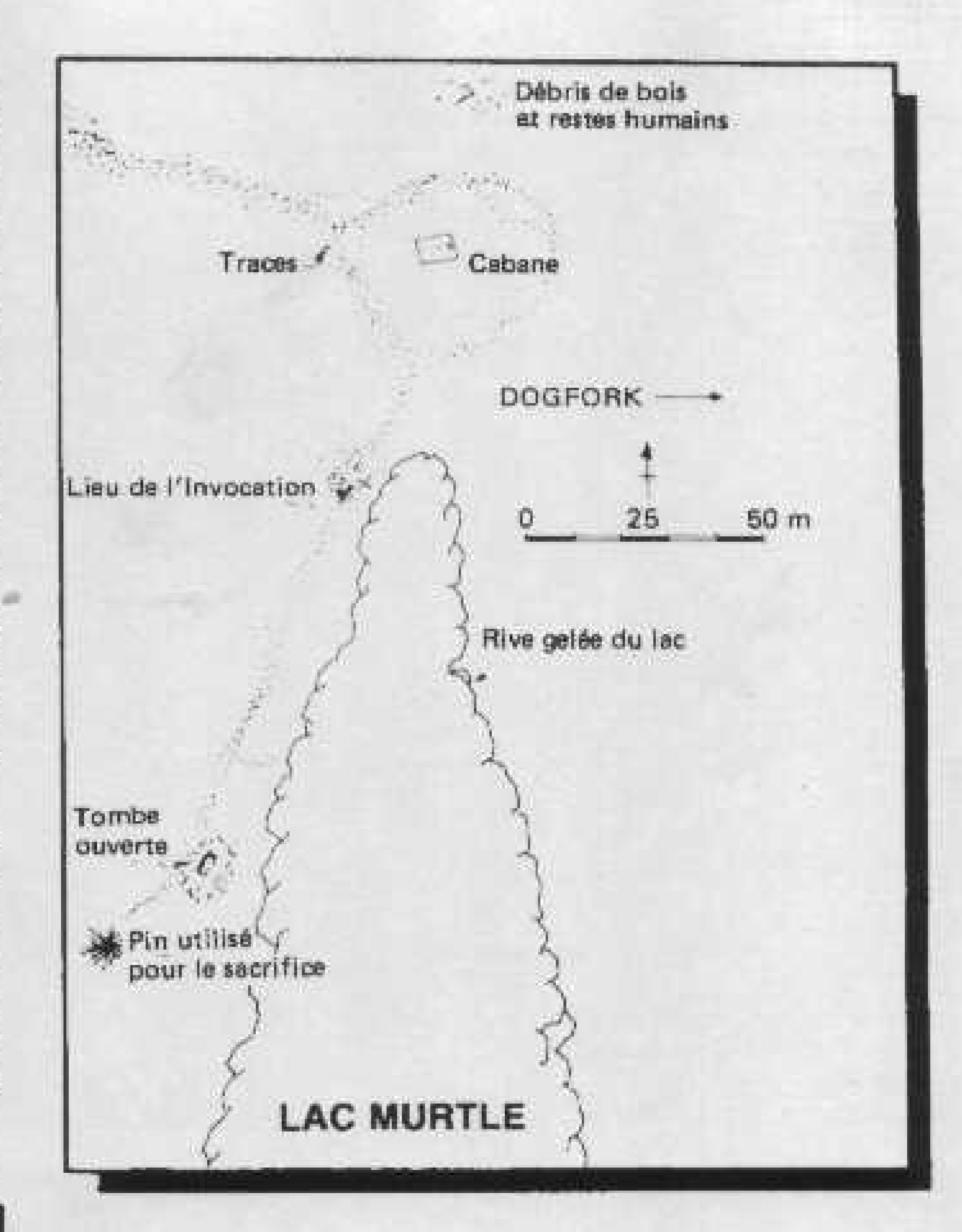
ARMES : Poings 75 % ; Coup de tête 65 % ; Coup de pied 55 % ; Lutte 65 % ; Couteau de chasse 65 % (Parade 45 %) ; Fusil de calibre 30-06 70 %.

La cabane : En entrant dans la cabane, qui fait environ 6 mètres sur 4,5 mètres, les Investigateurs verront que tout est couvert d'une épaisse couche de givre. Le vent a poussé de la neige à l'intérieur et celle-ci s'est amoncelée en une couche qui atteint 15 à 20 cm. Des lits de camp, des tables, des chaises, des coffres à linge et d'autres objets sont parsemés dans l'unique pièce en tas enchevêtrés, comme si une tornade avait dévasté l'endroit. Au-dessus de la porte d'entrée, hors de vue des Investigateurs, il y a le corps gelé d'un homme qui serre dans sa main droite un fusil de chasse couvert de givre, avec sur le visage, une expression d'épouvante littéralement figée par la glace. Tous ceux qui voient ce cadavre doivent réussir leur jet de SAN ou perdre 1D6 points de cette caractéristique. Ce corps est collé contre le mur par le givre, à une hauteur d'environ deux mètres. Il est si solidement pris dans la glace qu'il ne sera pas possible de l'en détacher à moins de trouver un moyen de faire fondre le givre qui le retient prisonnier. L'homme mort porte une abondante barbe. Il est vêtu d'une chemise de laine en écossais rouge. Il est impossible de fouiller le corps tant qu'il est gelé et, de toute façon, il ne porte aucun objet permettant de l'identifier. Il est aussi impossible de lui retirer son fusil de chasse sans utiliser un marteau et une scie.

En fouillant le reste de la cabane, les Investigateurs trouveront des provisions, des munitions, des pièges et d'autres objets qui sont normalement en possession des gens qui vivent dans les étendues sauvages. Un grand nombre de livres, de coupures de journaux et de magazines sont disséminés sur le sol ou collés contre les murs. Chacun d'eux a des rapports avec les sasquatch, qu'il s'agisse d'une coupure qui parle de la rencontre de "Grands Pieds" en Californie du Nord ou d'un livre qui explique scientifiquement l'existence du yéti. Les Investigateurs peuvent reconnaître, dans tous ces papiers, des documents qu'ils ont déjà lus. Mais la plupart sont sans intérêt car ils ont été écrits par des gens loufoques ou des escrocs.

Si un Investigateur passe au moins quinze minutes à fouiller ce qui reste des possessions des trappeurs, il obtiendra le droit de tenter un jet de Trouver Objet Caché. S'il réussit ce jet, cela voudra dire qu'il est tombé sur un carnet tenu par Handelman. Il est couvert d'une épaisse couche de givre et, à l'intérieur, le texte a été écrit à la plume. Si le jet est raté, il sera possible d'en tenter un autre toutes les quinze minutes, jusqu'à ce que le carnet soit trouvé ou que l'Investigateur soit obligé de quitter les lieux en raison du froid intense.

Le carnet contient un certain nombre d'informations utiles, mais, parce qu'il a été endommagé par le froid, pour pouvoir les déchiffrer, il faudra réussir un jet de Lire l'Anglais pour chacune d'elles. (Note : Toute "décongellation" du carnet, provoquée intentionnellement ou incidemment, fera couler l'encre et rendra les informations inintelligibles). Les informations qu'il est possible de tirer du carnet sont données par "Les documents sasquatch", n° 5.



LES INDIENS ATHEPASKAN

L'Athepaskan est un groupe de langue qui réunit beaucoup d'Indiens en Colombie Britannique. Parmi eux, il y a les Chipewyan, les Kaska, les Slave et les Beaver. On sait peu de choses de leur culture parce que leurs habitudes ont été perturbées par les compagnies faisant le commerce des fourrures qui sont venues s'installer dans la région au cours du XVIIIe et du XIXe siècles. On pense que leur société était organisée en clans attachés à des animaux totemiques spécifiques. Ils vivaient dans des huttes côniques et fabriquaient des luges plutôt que des traîneaux à chiens. Les clans possédaient des territoires de chasse spécifiques qu'ils défendaient farouchement, mais on pense que cette attitude était due au fait qu'ils étaient fortement endettés depuis l'arrivée des compagnies commerciales qui leur avaient accordé des crédits.

L'un des résultats de ce choc des cultures fut qu'un petit groupe d'Indiens se réfugia dans les contreforts montagneux, évitant alternativement les tentatives d'approche des hommes blancs et les petits groupes d'hommes poilus qu'ils finirent par considérer comme "sacrés". Tous les hommes blancs qui sont trouvés dans cette région sont impitoyablement attaqués par ces indiens et les cadavres sont placés au sommet des arbres, "pour Ithaqua". Les Indiens n'adorent pas le Grand Ancien, mais ils le craignent et lui font des sacrifices d'hommes ou d'animaux pour tenter de l'apaiser.

Il ne reste que six membres du clan, tous des mâles adultes capables de combattre. Ces indiens s'enfuieront si l'un d'entre eux est gravement blessé ou tué. S'ils sont capturés, ils refuseront de parler et feront tout ce qu'ils pourront pour s'évader. Ils possèdent des arcs, mais ils préfèrent charger par simple surprise en surgissant du couvert d'un bois avoisinant, espérant ainsi submerger leurs victimes.

L'INDIEN TYPIQUE

FOR 15	CON 15	TAI 11	INT 12	POU 11
DEX 15	APP 11	EDU 0	SAN 55	PdV 13

COMPETENCES : Camouflage 65 % ; Discrétion 70 % ; Esquiver 66 % ; Grimper 80 % ; Lancer 65 % ; Nager 75 % ; Premiers Soins 70 % ; Sauter 75 % ; Se Cacher 75 % ; Soigner Empoisonnement 25 % ; Soigner Maladie 25 % ; Suivre une Piste 90 % ; Trouver Objet Caché 75 %.

ARMES : Poings 80 % ; Coup de tête 80 % ; Coup de pied 75 % ; Lutte 85 % ; Matraque 75 % (Parade 45 %) ; Couteaux 75 % ; Arc 75 %.

LES TRACES

La cabane est entourée de nombreuses traces de pas. Elles s'éloignent dans deux directions principales. Si elles sont suivies (il n'est pas nécessaire pour cela de réussir des jets de Suivre une Piste en raison du fait qu'elles sont imprimées dans de la neige molle) ; elles conduiront à différents indices disséminés aux alentours.

Une grande partie des traces conduit vers un monticule de neige un peu plus grand que les autres qui se trouvent sur la rive du lac gelé. De nombreuses allées et venues semblent avoir été faites entre ce monticule et la cabane. Si on examine attentivement la neige qui entoure la base de ce monticule, on s'apercevra qu'elle a été fortement piétinée. Quelques paires de traces conduisent vers le sud, en suivant la berge du lac, et s'arrêtent à une petite zone d'où la neige a été enlevée. Au

centre de cette zone, les Investigateurs pourront voir un trou peu profond creusé dans la terre gelée. Autour de ce trou gisent les restes d'un grand feu de bois. Tout Investigateur qui examinera de près cet endroit en réussissant un jet d'Idée, comprendra qu'il s'agit d'une tombe fraîchement réouverte. Le feu a été allumé pour faire dégeler la terre autour, de manière à ce que ce qui était enterré puisse être déterré.

Des traces conduisent de cette tombe vers un grand pin qui se dresse, solitaire, à une quinzaine de mètres, près de la rive ouest de la pointe du lac. A ses pieds on peut voir une grande quantité de branches brisées et de morceaux d'écorce, ce qui prouve que quelqu'un ou quelque chose a récemment escaladé l'arbre. En réussissant un jet de Trouver Objet Caché, les Investigateurs pourront remarquer que le sommet du pin a été arraché.

Pour atteindre le sommet de l'arbre, il suffira de réussir un seul jet de Grimper. Mais, juste au moment où le grimpeur atteindra le sommet et jettera un coup d'œil, il découvrira, horrifié, une tête humaine décomposée et gelée qui est sertie entre deux branches formant une fourche. Cette tête a été proprement découpée à la hauteur du cou. La vision de cette "horreur" coûtera 1D6 points de SAN au grimpeur s'il ne réussit pas son jet de SAN. Si le grimpeur devient temporairement fou à la suite du ratage de son jet de SAN, il lâchera prise et tombera (en poussant un long hurlement) sur le sol qui se trouve à quinze mètres plus bas, prenant 4D6 points de dommage (la neige amortira sa chute). S'il ne devient pas fou, il sera tout de même surpris par le macabre spectacle et il lâchera prise. Mais il pourra se rattraper s'il réussit un jet de Grimper, sinon, il tombera (un jet de Sauter réduira les dommages de la chute de 1D6 points de dommage).

Beaucoup de traces conduisent vers le nord-ouest. Les créatures qui les ont laissées ont marché en file indienne pour empêcher qu'on puisse savoir combien elles étaient. Elles ont progressé ainsi pendant près de deux cents mètres, jusqu'à ce qu'elles aient atteint une forêt de pins où elles se sont divisées en deux groupes, l'un se dirigeant vers le nord, vers les montagnes, en suivant l'orée de la forêt, l'autre se dirigeant vers l'ouest en suivant la bordure sud de la forêt. Les Investigateurs doivent choisir le groupe dont ils veulent suivre les traces, si toutefois ils veulent suivre des traces. Une neige fine est en train de tomber et les traces ne seront pas visibles éternellement.

Alors qu'ils seront arrêtés au point où les traces divergent, l'un des Investigateurs remarquera, en regardant les grandes étendues de neige vierge qui s'étalent vers le nord, un certain nombre de petits objets sombres disséminés dans la neige. Il n'y a aucune trace, ni de sasquatch, ni d'hommes, dans cette direction. Si un Investigateur se dirige vers ces petits objets sombres pour voir ce qu'ils sont, il s'apercevra que ce sont des rameaux de pin qui ont été déchiquetés et brisés. Près de l'un des plus gros rameaux, l'Investigateur sera horrifié de découvrir un bras humain décomposé et gelé, proprement coupé à la hauteur de l'épaule, gisant dans la neige immaculée. (Il devra réussir un jet de SAN ou perdre 1D4 points de cette caractéristique). Le bras est couvert de tatouages et émerge des restes d'une chemise de flanelle. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de remarquer que le bras et la manche de chemise sont percés de nombreux petits trous. Un jet de Connaissance ou un jet de Tir au Fusil de Chasse permettra de dire que ces trous ressemblent à ceux qui sont faits par de la chevrotine.

Si un Investigateur, après avoir examiné les nombreux indices qu'il peut trouver à cet endroit, réussit un jet de Mythe de Cthulhu, il pourra réaliser qu'un Grand Ancien est récemment passé par là.

Si les Investigateurs choisissent de suivre les traces qui se dirigent vers l'ouest, ils progresseront pendant quatre heures et ils arriveront au "Cadavre dans l'Arbre". S'ils suivent les traces qui vont vers le nord, ils découvriront que certaines d'entre elles n'ont pu être faites que par un pied nu d'homme. Quatre heures de marche les mèneront au pied d'un mur rocheux couvert de neige (cf. "le mur rocheux") où les traces s'arrêteront soudain.

LE CADAVRE DANS L'ARBRE

Après quatre heures de progression, les traces conduiront les Investigateurs vers le nord en se dirigeant vers une forêt sur la droite. Ce virage vers le nord n'est pas progressif. Les traces montrent que le groupe de créatures s'est soudainement arrêté, qu'il a tourné en rond pendant quelques temps avant de piquer vers la droite et de plonger directement vers les contreforts à travers l'épaisse forêt. Il est évident que si les sasquatch avaient continué vers le nord pendant environ quatre cents mètres, ils auraient pu piquer vers la droite en passant par une ouverture naturelle entre les arbres de la forêt. A l'ouest de l'endroit où se tiendra le groupe à ce moment, il y aura une autre forêt de pins, à une distance d'environ huit cents mètres. La raison du brusque changement de direction des sasquatch n'est pas évidente. Un Investigateur qui observera la forêt à l'ouest en réussissant un jet de Trouver Objet Caché, remarquera un cadavre humain accroché d'une façon grotesque au sommet d'un arbre et dont la silhouette se découpe sur fond de ciel. Le simple fait de repérer ce cadavre, même d'aussi loin, coûtera à l'Investigateur 1 point de SAN s'il rate son jet de SAN.

A partir de cet endroit, les Investigateurs peuvent suivre les traces qui sortent de l'autre côté de la forêt et qui tournent vers le nord-ouest pour arriver jusqu'à l'entrée sud des "repaires des sasquatch", quatre heures de marche plus tard. Si, par contre, les Investigateurs décident d'aller vers l'ouest, puis de tourner vers le nord en prenant par la trouée naturelle dans la forêt, ils tomberont rapidement sur les traces des sasquatch et ils pourront les suivre vers le nord-ouest. S'ils décident d'examiner le cadavre suspendu dans l'arbre, il faudra qu'ils marchent jusqu'à l'orée de la forêt qui se trouve à environ huit cents mètres. A cet endroit, et après avoir réussi un seul jet de Grimper, ils découvriront un cadavre presque complètement décomposé, réduit à n'être guère plus qu'un squelette et vêtu des restes de vêtements de trappeur. Des papiers qu'ils trouveront sur le cadavre permettront de l'identifier : l'homme s'appelait Douglas Makelhenny, il était le deuxième guide dont Bhule avait loué les services. Son cadavre a été accroché dans l'arbre en sacrifice à Ithaqua qui reviendra bientôt sur les vents du nord, amenant l'hiver avec lui. Le cadavre est à cet endroit depuis un bon moment déjà, en attente du Grand Ancien, mais il sera enlevé le soir même par Ithaqua qui passera enfin par là. Si les Investigateurs se trouvent à moins de huit kilomètres de cet endroit au cours de la nuit, ils pourront entendre le hululement d'Ithaqua.

Si l'Investigateur qui a grimpé au sommet de l'arbre réussit un jet de Trouver Objet Caché, il apercevra, dans une clairière sur le flanc d'une colline, ce qui semble être un petit village d'indiens. C'est pourquoi, tant qu'ils sont dans cette région, les Investigateurs auront 40 % de chances d'être attaqués par 1D6 indiens qui décrocheront dès que l'un d'eux est tué ou sérieusement blessé.

LE MUR ROCHEUX

Les Investigateurs qui suivront les traces qui mènent vers le nord en partant du lac Murtle se retrouveront en train de monter le long des collines pour arriver, quatre heures et demie plus tard, devant une muraille de roche presque verticale où la piste s'arrête brusquement. Parmi les traces visibles à la base de cette falaise, il sera possible de reconnaître celle d'un homme aux pieds nus. De toute évidence, les sasquatch ont escaladé la muraille rocheuse. Pour escalader cet obstacle de près de 25 mètres de haut, il faudra réussir trois jets de Grimper, un à 6 mètres, un à 12 mètres et un à 18 mètres. Au sommet, les Investigateurs découvriront une grotte profonde d'une quinzaine de mètres, dans laquelle il y a un grand cairn de pierre. La neige, sur cette montagne qui est celle de la chaîne qui est située le plus au sud, est peu abondante et balayée par le vent, mais les traces des sasquatch sont discernables. Elles conduiront, en trois heures de marche, à l'entrée nord des "repaires des sasquatch".

Si les Investigateurs démontent le cairn (il faudra une heure pour un homme seul), ils devront réussir un jet de SAN lorsqu'ils découvriront

le cadavre d'une jeune femme dont le corps desséché est couvert d'une toison de gros poils oranges. S'ils ratent leur jet de SAN, ils perdront 1D8 points de cette caractéristique. Ils pourront ou ne pourront peut-être pas être en mesure d'identifier le cadavre comme étant celui de Donna Lester.

LES REPAIRES DES SASQUATCH

Ils sont situés dans une petite vallée cachée entre deux pics montagneux. Cette passe peut être approchée par le nord ou par le sud, avec des effets qui varieront fortement. En arrivant par le nord, les Investigateurs seront en hauteur et pourront apercevoir deux des repaires avant même d'entrer dans la vallée elle-même. En choisissant un endroit stratégique, ils pourront Se Cacher et observer ce qui se passe. Pour entendre un dialogue à distance, ils devront réussir un jet d'Ecouter. En arrivant par le sud, à moins qu'ils ne réussissent globalement au moins un jet d'Ecouter, un jet de Se Cacher ou un jet de Discrétion, ils prendront le dernier virage pour se retrouver complètement exposés à la vue de toutes les créatrues qui se trouvent dans les repaires. Ce seront au moins trois membres du groupe qui seront ainsi exposés et ils devront réussir un jet de Chance pour reculer rapidement hors de vue sans avoir été repérés. La partie centrale du village de cavernes se trouve à une distance de 25 mètres seulement et un Investigateur qui réussira un jet de Se Cacher pourra bien se placer pour observer ce qui se passe.

Si les Investigateurs arrivent pendant la journée, la plus grande partie de la tribu sera partie à la recherche de vivres. Il ne restera dans le camp que deux vieilles femelles, une demi-douzaine de petits et Bill Paragent qui sera en train de faire la plus ridicule imitation d'un chimpazé que les Investigateurs aient jamais vue. Bondissant, se grattant de temps en temps les côtes, Bill lutte avec les petits sous le regard des deux vieilles femelles qui sont assises à proximité. L'un des jeunes, un mâle adolescent, n'a qu'un seul pied. Le fait de voir tous ces sasquatch coûtera 1D8 points de SAN aux Investigateurs qui ne réussiront pas leur jet de SAN. Si les créatures sont attaquées elles n'offriront aucune résistance et s'enfuieront à la vue du premier homme ou au bruit du premier coup de fusil. Elles s'enfuieront par le côté de la vallée qui est libre et elles commenceront à faire des cercles pour retrouver les autres membres de la tribu. Bill s'enfuiera avec les sasquatch. Vingt minutes plus tard, la tribu entière reviendra.

Si le groupe arrive de nuit, il tombera sur la tribu presqu'au complet (huit grands mâles, onze femelles adultes d'âges variés et ceux qui restent au village pendant la journée). La vision de cette bande de créatures étranges vaquant à des occupations presque humaines coûtera 1D6 points de SAN aux Investigateurs qui ne réussiront pas leur jet de SAN.

Si la scène est observée pendant un petit moment et qu'un jet de Linguistique est réussi, les Investigateurs réaliseront que les créatures se parlent de temps en temps en utilisant un anglais rudimentaire. Trois des mâles sont assis et taillent soigneusement des morceaux de silex destinés à fabriquer des haches comme celles qu'ils portent.

Trois grottes s'ouvrent sur le flanc ouest de la petite vallée : deux grandes ouvertures au niveau du sol de la passe et une plus petite ouverture à environ six mètres au-dessus des deux premières sont aisément visibles. Au bout de dix minutes, une silhouette émergera de la plus petite ouverture et stationnera un moment sur la corniche d'entrée avant de descendre dans la vallée. Les Investigateurs qui ne réussiront pas leur jet de SAN perdront 1D6 points de SAN en reconnaissant Terrence Bhule, debout, pieds et torse nus, les bras croisés sur une épaisse toison de poils oranges et portant sur la tête le scalp desséché d'un yéti. Après avoir contemplé sereinement les activités de sa tribu, il descendra précautionneusement dans la vallée afin de rassembler les sasquatch pour une courte réunion. Il s'adressera à la tribu avec des grognements et des gestes, utilisant de temps en temps un mot ou deux d'anglais. Quelques sasquatch l'écouteront attentivement. Moins de cinq minutes plus tard la réunion prendra fin et les sasquatch ramasseront leurs armes et se dirigeront vers la sortie sud de la vallée pour aller chasser pendant trois heures (à moins que des événements particuliers ne les obligent à revenir plus tôt).

Si les Investigateurs se cachent à la sortie sud de la vallée, ils peuvent essayer de s'enfuir, mais les sasquatch repéreront leurs traces et

LES SASQUATCH

Ces descendants des Voormis à fourrure de l'ancien Groenland ont grandi et sont devenus plus forts avec les années. Le mâle moyen atteint maintenant une taille de près de 2,10 mètres. Ils sont couverts d'une épaisse fourrure de poils oranges-rouges, plus clairsemée ou absente sur les avant-bras, le bas des jambes et le visage. La peau ainsi exposée est légèrement bronzée et présente une texture proche de celle du cuir. Leurs longues jambes se terminent par de larges pieds à coussinets bordés de poils qui leur permettent de se déplacer rapidement dans la neige épaisse. Ils sont aussi d'excellents grimpeurs et ils entreposent parfois de la nourriture dans des arbres ou sur des corniches rocheuses.

Bien qu'ils soient actuellement en train d'apprendre à fabriquer des arcs, ils ne possèdent pas d'armes de jet autres que des pierres, des matraques et des hachettes de pierre. Ils sont en principe végétariens, mais ils savent se délecter de viande lorsqu'une bonne prise a été faite. Ils mangent la viande crue. Ils ont appris à faire du feu grâce à Bhule, mais ils n'entretiennent pas constamment un feu dans la vallée où ils habitent. Ils parlent un langage simple, fait de sons gutturaux et de gestes, mais récemment, certains d'entre eux ont appris un anglais rudimentaire que Bhule leur a enseigné. C'est au moins six à huit adultes qui savent parler cet anglais rudimentaire.

Avec l'arrivée de Buhle, ils sont redevenus des adorateurs actifs de Ithaqua qui peut les aider à se défendre contre les hommes. Bhule a découvert le sortilège d'Appel dont la formule est inscrite sur une paroi de la grotte où se trouvent les restes du prêtre et il l'a appris à quelques sasquatch. La seule fois où ils l'ont utilisé a été pour tuer "l'expert sasquatch" qui vivait près du lac Murtle. Ils l'utiliseront à nouveau contre les Investigateurs s'il n'y a pas moyen de faire autrement.

LE MALE SASQUATCH ADULTE TYPIQUE

FOR 4D6 + 6 CON 4D6 TAI 4D6 + 6 INT 2D6 + 3
POU 3D6 DEX 3D6

Déplacement : 8 sur sol normal. Ils sont ralentis sur la neige épaisse.

Armes	*Attaque*	*Dommage*
Poings	65 %	1D3 + 1D6
Lutte	75 %	—
Hach. de pierre*	70 %	1D10 + 1D6
Lancer de hach.	50 %	1D8 + 1D3

*La hachette de pierre peut être lancée à 15 mètres.

ARMURE : L'épaisse fourrure qui couvre le corps du sasquatch lui donne 3 points de protection.

SORTILEGES : En dehors des individus auxquels Bhule a enseigné le sortilège Appeler/Chasser Ithaqua, les sasquatch ne connaissent aucun sortilège.

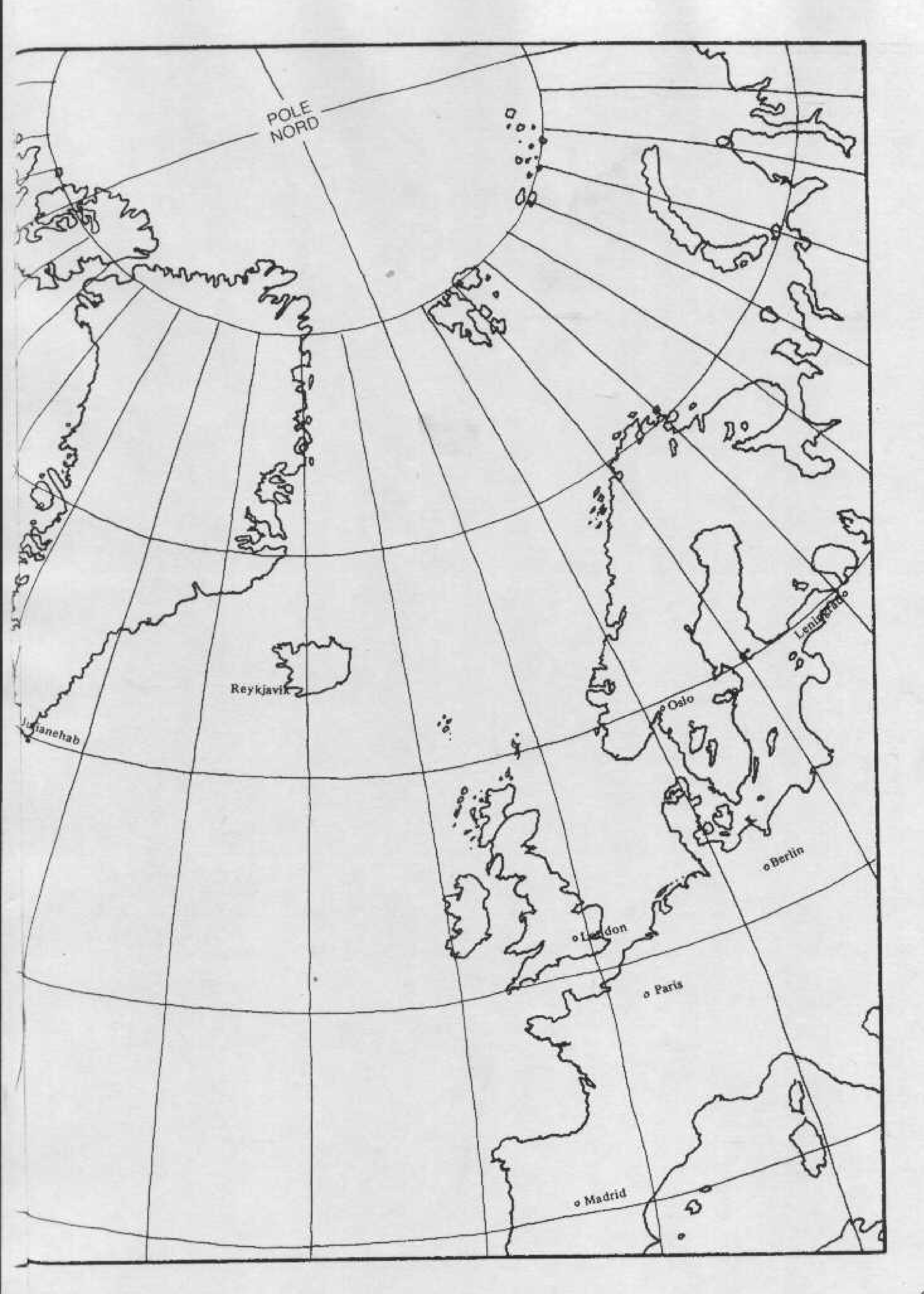
COMPETENCES : Discrétion 55 % ; Ecouter 65 % ; Grimper 80 % ; Lancer 50 % ; Parler l'Anglais 25 % ; Sauter 55 % ; Se Cacher 55 % ; Suivre une Piste 60 % ; Trouver Objet Caché 55 %.

SAN : Voir un sasquatch coûte 1D8 points de SAN. Si le jet de SAN est réussi on ne perd pas de SAN. Bien qu'ils soient très effrayants au premier abord, les sasquatch finissent par être vite considérés comme des créatures naturelles et les pertes de SAN sont réduites au fur et à mesure où les Investigateurs ont une certaine expérience de leur existence. Voir un père sasquatch en train de jouer gentiment avec ses petits sera certainement une expérience moins effrayante qu'une rencontre avec lui à l'orée d'une forêt enneigée la nuit. Le Gardien doit apprécier les situations au fur et à mesure où l'aventure progresse, mais aussi longtemps que les sasquatch sont considérés comme étant d'horribles monstres, les pertes de SAN resteront de 1D8 points. Cela prendra fin lorsque les Investigateurs commenceront à comprendre la situation à laquelle ils sont confrontés.

GROENLAND

La longueur des côtes du Groenland a été évaluée à 39.310 kilomètres, soit presqu'exactement la longueur de la circonférence de la terre à l'équateur.

0 150 300 450 600 750 900 1050 1200 1350 1500 km


POLE
NORD
Reykjavik
Oslo
Berlin
London
Paris
Madrid



les suivront, commençant ainsi "La poursuite". Les Investigateurs peuvent tenter de parlementer avec Bhule. Par contre, s'ils sont à l'entrée nord de la vallée, ils peuvent attendre tranquillement que les sasquatch soient partis (en laissant au village les quelques créatures qui sont présentes de jour).

Si les Investigateurs explorent les grottes, ils verront que les deux plus grandes, au niveau du sol de la vallée, sont des lieux d'habitation en commun. A l'intérieur ils trouveront des accumulations de pierres et de branches ainsi que des grands et "confortables" nids placés dans les coins. Chaque grotte et son contenu peuvent être complètement fouillés en vingt minutes ou examinés sommairement en cinq minutes en réussissant deux jets de Trouver Objet Caché. Dans la grotte de gauche, les Investigateurs peuvent trouver un grossier berceau à bascule en bois. Le second jet de Trouver Objet Caché permettra de trouver une petite cache qui contient des jouets : des animaux grossièrement sculptés dans du bois (l'un d'eux est même monté sur des roues presque rondes).

La grotte de droite contient aussi deux objets qui présentent un certain intérêt. Le premier est un arc grossier avec une demi-douzaine de flèches. Il n'est pas de bonne fabrication, mais sa conception est prometteuse. Le second objet est encore plus surprenant. Coincée sous le bord de l'un des nids, il y a une feuille de papier enroulée et une plume. Sur cette feuille de papier, écrite à l'encre, il y a une citation du *Eltdown Shards*. Au bas de la feuille, écrite au jus de baie rouge, il y a la même citation, rédigée dans une écriture plus maladroite et enfantine.

La plus petite grotte, celle qui se trouve à six mètres au-dessus du sol de la vallée, nécessite, pour être atteinte, la réussite d'un jet de Grimper. La grotte se divise en deux couloirs à environ trois mètres de l'entrée. Le couloir de droite est court et débouche sur une petite salle, de toute évidence habitée par Bhule. Le couloir de gauche s'enfonce dans le noir. La lumière de l'extérieur pénètre jusque dans la chambre de Bhule pendant la plus grande partie de la journée et fournit ainsi un éclairage minimum.

La grotte occupée par Bhule est plus petite que les autres et il ne faudra que dix minutes de fouille intense pour trouver tout ce qui peut présenter un intérêt. En dehors des restes des objets récupérés par Bhule après l'attaque de son camp (entre autres on trouvera une boussole, un sac de couchage, de la nourriture en boîte, etc.), il y a une petite collection de livres (voilà bien d'étranges objets à emmener avec soi lorsqu'on va faire du camping !). Ces livres comprennent *Le déclin et la chute de l'Empire Romain*, par Gibbons, *Le Rameau d'Or*, de Frazer, *Des objets célestes pour le télescope courant*, par le révérend T.W. Webb, *Le livre des morts*, traduit par E.A. Wallis Budge, *Les règles de jeux*, de Hoyle, *Les règles de l'ordre*, de Robert, une petite collection de livres médicaux et d'ouvrages sur les plantes médicinales, un ouvrage sur la métallurgie primitive, un atlas mondial, un exemplaire du *Eltdown Shards*, une collection d'œuvres de Shakespeare, un livre de mythologie grecque et romaine et le journal intime trouvé dans la bibliothèque du séminaire du Groenland. Parmi ces livres se trouve aussi le cahier personnel de Bhule (cf. "Les documents sasquatch", n° 6).

Dans l'atlas mondial, il y a une région de la Colombie Britannique qui a été cerclée de rouge. Cette région se trouve à environ deux cent cinquante kilomètres de l'endroit où les Investigateurs se trouvent actuellement et (mais ceux-ci ne le réaliseront pas), c'est l'endroit que Bhule a choisi pour aller s'établir définitivement avec les sasquatch.

Si les Investigateurs suivent le couloir de gauche qui s'enfonce dans la montagne, ils tomberont, après avoir parcouru une cinquantaine de mètres, sur un étroit passage dans lequel il faut se glisser pour passer. Ce passage a une TAI de 13. Un Investigateur qui a une TAI de 14 ou 15 peut essayer de s'y glisser, mais il restera coincé s'il ne réussit pas un jet de DEX x 5 % et il bloquera complètement la voie. Il est coincé par une FOR de 20. Si ses amis sont incapables de le libérer, il devra attendre l'inévitable retour des sasquatch. S'il est tiré de là, il subira 1D4 points de dommage, par contusion et écorchures. Un Investigateur qui a réussi à négocier cet étroit passage une fois n'a plus besoin de jeter les dés lorsqu'il y repasse ensuite.

Si les Investigateurs réussissent à passer par l'étroit passage, ils découvriront que le couloir ne continue que sur 25 mètres avant de déboucher sur une petite salle. A trois mètres, fixé contre la paroi du fond de cette salle, se trouve le cadavre desséché et parcheminé d'un petit sasquatch habillé en tenue de cérémonie avec une coiffe à plumes. La vision de cette momie sans réussir un jet de SAN coûtera 1D6 points de cette caractéristique. Le corps est flanqué de deux tablettes sur lesquelles des hiéroglyphes de Voormis sont gravés. Sur une partie des parois de la salle il y a aussi des inscriptions qui ont été gravées.

Le cadavre est celui d'un prêtre pré-humain rénégat d'Ithaqua. C'est lui qui a conduit les survivants de son peuple jusqu'à cet endroit en Amérique du Nord. Lorsqu'il mourut, il fut enchassé dans cette salle avec des tablettes de pierre qui racontent la migration des sasquatch. C'est la mort de ce prêtre, le dernier à connaître les rites d'Ithaqua, combinée avec le fait que les sasquatch, en évoluant, sont devenus trop grands pour pénétrer dans son sanctuaire qui ont contribué à l'oubli progressif de l'héritage culturel du peuple si ancien. Bhule a redécouvert cette grotte et ses secrets.

Si les tablettes sont emportées et déchiffrées ensuite, on s'apercevra qu'elles racontent l'histoire de la grande migration loin du Groenland (cf. "Les documents sasquatch", n° 7). Si les inscriptions sur les murs sont déchiffrées, on verra qu'elles comprennent une prière à Ithaqua et une version particulère du sortilège Appeler/Chasser Ithaqua. Ce sortilège peut être appris en y consacrant une demi-heure de travail et en réussissant un jet inférieur ou égal à l'INT x 2 % de l'Investigateur qui essaie de l'apprendre.

Si les sasquatch sont alertés de la présence des Investigateurs dans leur vallée, ils reviendront le plus vite possible et pénétreront dans la vallée par les deux entrées pour tenter de prendre les intrus au piège. Ils sont très silencieux. Si les Investigateurs ont posté des sentinelles, celles-ci devront réussir un jet d'Ecouter ou de Trouver Objet Caché pour ne pas être soudainement agrippées par derrière par un sasquatch.

LA POURSUITE

Si les Investigateurs sont découverts par les sasquatch, ils seront immédiatement poursuivis. Les sasquatch resteront hors de vue et hors de portée du groupe la plupart du temps. Ils se déplaceront sur les flancs du groupe et le harcèleront. La fuite vers Dogfork prendra dix heures. Pour chaque heure, le Gardien lancera 1D6 :

1-2. Attaque par jet de pierres : Un petit groupe de 1-4 sasquatch a réussi à s'approcher à moins de 15 mètres des fuyards sans être repérés. Chacun des membres de cette petite bande lance une pierre, avec une précision de 25 %. Chaque pierre peut causer 2D3 de dommage. Les Investigateurs qui ne sont pas touchés par une pierre ont une chance de tirer une fois avant que les sasquatch ne se fondent dans la neige.

3. Les Investigateurs repèrent un sasquatch à portée de tir. Si leurs fusils sont prêts à tirer, ils peuvent tirer normalement pendant un round. Mais les armes qui ne sont pas prêtes ne peuvent tirer qu'une seule fois. Les tireurs seront en mesure de dire s'ils ont touché leur cible ou non, mais ils ne sauront probablement pas s'ils l'ont tuée ou non.

4. Attaque en règle. Les sasquatch (sans Bhule) se sont enhardis et chargent. Des coups de feu, même tirés au-dessus de leurs têtes, les feront fuir. Mais s'ils n'ont pas été blessés, ils chargeront plus audacieusement la prochaine fois.

5. Bhule apparaît au loin (à deux cents mètres) et demande aux Investigateurs de se rendre. Il leur promet la vie sauve et un bon traitement. Si un Investigateur répond, en réussissant un jet d'Eloquence, pour demander une rencontre, Bhule acceptera de rencontrer le groupe (cf. "6" ci-dessous).

6. Cet événement ne se déroulera qu'une seule fois. S'il n'aboutit pas, ou si les Investigateurs refusent de rencontrer Bhule, les jets de "6" seront considérés comme "pas de résultat". Bhule apparaît au loin et demande une entrevue avec les Investigateurs. Il fera remarquer qu'il n'est pas armé, à l'exception d'une hachette de pierre. Il ne s'approchera que s'il est autorisé à être accompagné d'un sasquatch.

On peut considérer que les Investigateurs ont déjà vu au moins l'un des sasquatch et peut-être même Bhule. En conséquence, la vision de Bhule portant sur la tête le scalp de yéti et accompagné par une grande créature hirsute, ne provoquera la perte que de 1D3 points de SAN si un jet de SAN est raté.

Bhule parlementera conformément à ce qui est dit dans la description de son personnage. Si les négociations échouent, il s'en ira et le harcèlement par les sasquatch continuera. Il ne violera pas la trêve à moins que les Investigateurs ne la violent les premiers. Au cours des négociations, le sasquatch qui accompagne Bhule interrompra soudainement la conversation pour faire une objection (à définir par le Gardien) d'une voix hésitante et gutturale. Son intervention sera pertinente et clairement exprimée, mais la simple idée de voir un sasquatch leur parler dans leur propre langue fera perdre 1D2 points de SAN à tous les Investigateurs qui ne réussiront pas leur jet de SAN.

Chaque fois qu'un sasquatch est blessé au cours de la poursuite, il y a 10 % de chances (et 10 % de chances supplémentaires pour chaque blessure suivante) que Bhule perde sa patience et essaie d'Appeler Ithaqua pour qu'il détruise les fuyards. Si un sasquatch est tué, il fera automatiquement cette tentative. Si l'Appel est réussi, Ithaqua arrivera et tuera ou emportera les Investigateurs pendant que les sasquatch retourneront dans leur vallée. Si l'Appel ne réussit pas, les sasquatch continueront la poursuite jusqu'aux limites de la ville. Si les fuyards sont proches de Dogfork lorsque Ithaqua est Appelé, la petite ville peut aussi avoir à subir les actions du Grand Ancien.

CONCLUSION

Bhule projette d'emmener la bande de sasquatch vers le nord, dans une région moins habitée. S'il a réussi à kidnapper ou à tuer tous ceux qui sont susceptibles de révéler l'existence des sasquatch (ou s'il a été convaincu par les Investigateurs qu'ils sauront garder le secret), la migration commencera au printemps suivant. Si Bhule craint d'être découvert ou trahi, il décidera, malgré les risques que cela représente, de faire disparaître toutes les traces compromettantes des grottes et d'emmener sa tribu et ses éventuels prisonniers immédiatement vers le nord.

Sauf si les Investigateurs ont noté l'endroit qui est encerclé sur la carte de la Colombie Britannique de l'atlas de Bhule, les sasquatch pourront vivre paisiblement pendant de longues années sur leur nouveau territoire. Si Bhule est capturé ou tué, les sasquatch privés de leur chef retourneront vers la vallée secrète.

Si les Investigateurs révèlent l'existence des sasquatch au public, ceux-ci seront sans doute découverts et exterminés par des chasseurs, des scientifiques et autres. Même ceux qui ne leur veulent aucun mal risquent d'effrayer ces créatures simplement en voulant les observer. Si de tels incidents se produisent, les Investigateurs perdront 1D10 points de SAN lorsqu'ils réaliseront qu'ils sont responsables de l'extinction de la race des sasquatch. Par contre, s'ils ne tentent rien contre les sasquatch privés de leur chef et qu'ils les laissent vivre paisiblement dans leur vallée, ils gagneront 1D6 points de SAN. S'ils laissent Bhule en vie et qu'ils ne parlent pas de leur découverte, ils recevront 1D8 points de SAN.

Les Investigateurs qui veulent porter l'existence des sasquatch à la connaissance du gouvernement canadien seront invités à une entrevue avec William Lyon McKenzie qui a été premier ministre pendant la plus grande partie des années 1921-1948. On a découvert après sa mort que McKenzie était secrètement un spiritualiste qui passait son temps à contempler des boules de cristal. Plus que quiconque, McKenzie réalisera la portée de la découverte des Investigateurs et il les assurera que toutes les mesures seront prises pour que le secret des sasquatch soit bien gardé. Cette démarche vaudra 2D6 points de SAN aux Investigateurs qui y ont procédé.

TERRENCE BHULE

Bhule a été blessé par les indiens, mais avant de perdre conscience, il a vu la bande de sasquatch qui avançait en bondissant pour chasser les indiens. Lorsqu'il s'est réveillé, il s'est retrouvé dans la vallée des sasquatch, se sentant très à l'aise et bien soigné. Donna mourut quelques jours plus tard et fut enterrée sous un cairn de pierre dans une grotte à quelques kilomètres de distance.

En rencontrant Bhule, les Investigateurs pourront noter qu'il est devenu un peu plus fort et qu'il semble être en meilleure santé. Il a aussi pris un peu de poids, ce qui l'oblige à envoyer de jeunes sasquatch dans la salle où se trouvent les restes du prêtre et les tablettes de pierre qu'il veut étudier. Après avoir parlé avec Bhule, un Investigateur qui réussira un jet de Psychologie remarquera qu'il y a quelque chose de changé dans sa personnalité. Il est devenu légèrement fou. La seule manifestation évidente de sa folie est son attachement inconditionnel à la petite bande de sasquatch. Il se sent plus proche de ces créatures que des hommes. Les Investigateurs qui réaliseront cela risquent de vouloir l'enlever pour le ramener à la civilisation afin qu'il soit soigné. Il pourrait être guéri, mais il resterait susceptible, dans le futur, de céder aux mêmes influences et d'être à nouveau attiré vers cette région à la recherche de ses parents éloignés.

Si les Investigateurs parlementent avec Bhule, il semblera franc et honnête, bien que ses conditions soient dures. Il insistera pour que les Investigateurs viennent vivre (pour toujours !) avec lui et sa tribu. Il comprendra que ce n'est pas facile à faire, mais il sait qu'en autorisant un témoin à retourner vers la civilisation il exposerait trop la vie future des sasquatch. Il pourra garantir que les Investigateurs jouiront d'un statut respectable dans la tribu (en tant que professeurs) et il leur assurera que ni lui, ni aucun membre de sa tribu ne leur tiendront rigueur des éventuels blessés ou morts. "Mon peuple n'est pas vengeur", dira-t-il.

Il est fort probable que cet arrangement soit inacceptable pour les Investigateurs. Ils ont une chance de faire changer Bhule d'avis. Un Investigateur doit le convaincre du sincère désir de l'ensemble de l'équipe de ne pas révéler le secret de l'existence des sasquatch au monde. Il lui faudra réussir un jet de Discussion pour convaincre Bhule. La position de celui-ci est relativement solide et il connaît tous les faits. Il Discutera avec l'Investigateur, mais si celui-ci réussit à le convaincre, il sera persuadé de laisser l'équipe retourner à Dogfork sans dommage. Si l'investigateur perd, ou s'il essaie de Baratiner ou d'user de ruse, Bhule chassera l'équipe et reprendra ses tentatives de tuer ou de capturer l'ensemble des Investigateurs.

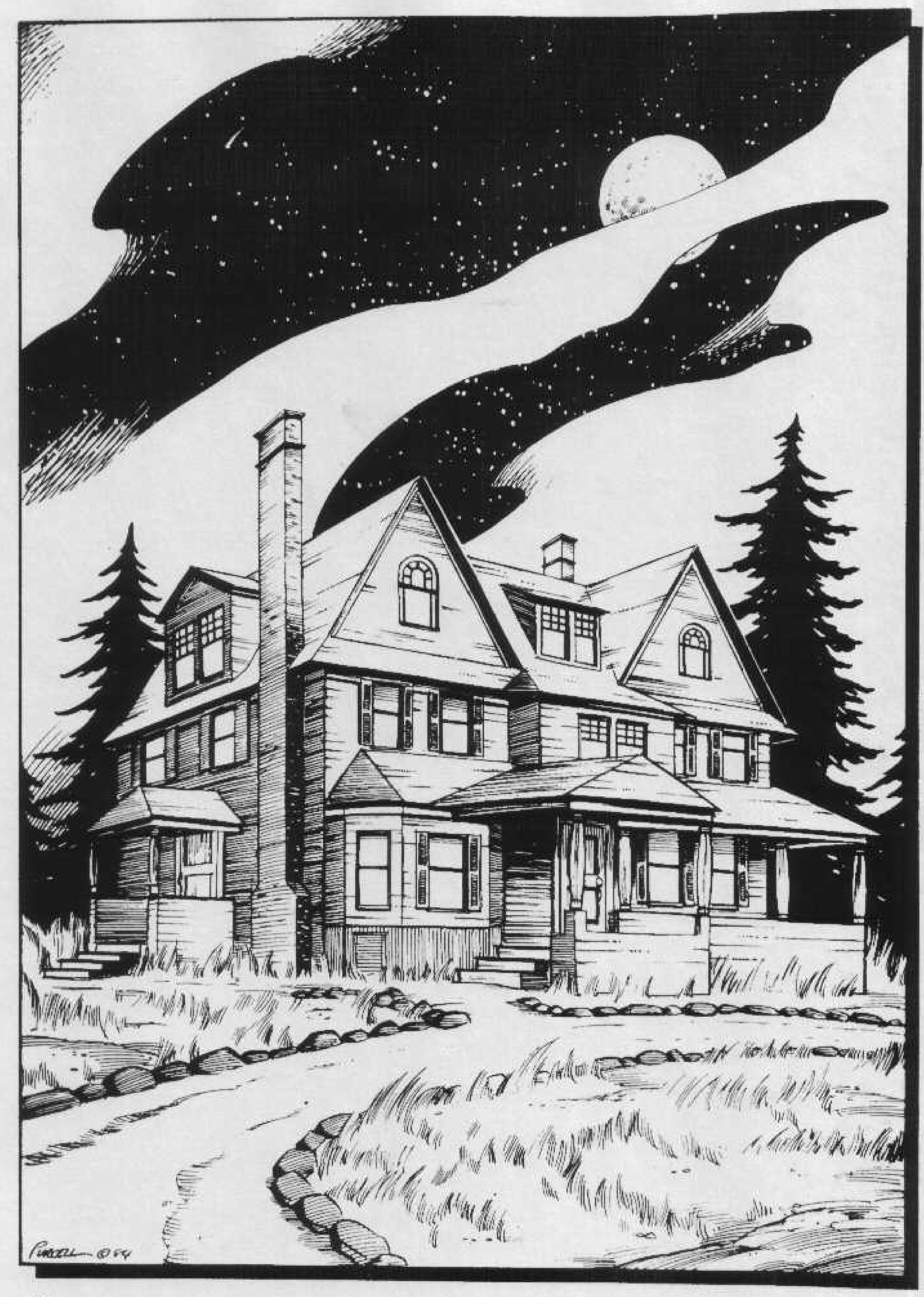
Si les négociations échouent, la poursuite reprendra.

FOR 17	CON 18	TAI 16	INT 15	POU 15
DEX 15	APP 9	EDU 17	SAN 30	PdV 17

COMPETENCES : Anthropologie 90 % ; Archéologie 35 % ; Astronomie 15 % ; Bibliothèque 65 % ; Botanique 45 % ; Camouflage 25 % ; Chanter 35 % ; Chimie 10 % ; Conduite de traîneaux à chiens 75 % ; Dessiner une Carte 35 % ; Discrétion 55 % ; Discussion 35 % ; Ecouter 75 % ; Esquiver 75 % ; Géologie 15 % ; Grimper 80 % ; Histoire 25 % ; Lancer 65 % ; Lire/Ecrire l'Esquimau 80 % ; Lire/Ecrire le Français 55 %. ; Lire/Ecrire le Latin 30 % ; Monter à Cheval 45 % ; Mythe de Cthulhu 18 % ; Nager 75 % ; Occultisme (tradition Esquimaude) 35 % ; Parler l'Esquimau 85 % ; Parler le Français 75 % ; Parler le Sasquatch 75 % ; Premiers Soins 75 % ; Sauter 65 % ; Se Cacher 45 % ; Suivre une Piste 65 % ; Trouver Objet Caché 65 % ; Zoologie 45 %.

ARMES : Poings 75 % ; Coup de tête 70 % ; Coup de pied 75 % ; Couteaux 65 % ; Lancer de couteau 45 % ; hachette 50 % (lancée 25 %, portée 5 mètres) ; hache 50 % (lancée 25 %, portée 5 mètres) ; Pistolet 45 % ; Fusil 80 % ; Fusil de chasse 35 %.

NOTES PERSONNELLES DU GARDIEN :



Michigan

III. La Maison Hantée

Les Investigateurs se rendent à Grand Rapids pour exorciser une maison où se déroulent des événements étranges et meurtriers.

INTRODUCTION

Il n'est pas dans l'intention de l'auteur que ce mystère soit résolu à la première tentative — les fausses pistes abondent et les étranges choses qui se passent dans la maison risquent d'être trop nombreuses pour être supportées par la Santé Mentale de l'Investigateur moyen. Il se peut qu'il faille même les efforts de plusieurs groupes d'Investigateurs pour réussir à exorciser la demeure. Cette aventure offre aussi au Gardien une chance d'affronter lui-même, directement, les Investigateurs en prenant le rôle du "fantôme", un esprit qui veut qu'on le laisse tranquille dans la paix de son "foyer".

Cette aventure met en scène une intrigue proche des traditionnelles intrigues concernant des maisons hantées, telles qu'on les trouve dans les romans et les films. Elle permet donc au Gardien d'utiliser de nombreux clichés de l'épouvante classique pour éloigner les Investigateurs de la véritable source du mal qui, en elle-même, n'est pas des plus courantes. Bien que certaines limites soient imposées, le Gardien a le choix du moment et de l'endroit où il veut que les étranges événements apparaissent. Des suggestions sont faites au cours du scénario, mais c'est au Gardien de savoir ce qui peut effrayer ses Investigateurs et d'en tirer parti.

INFORMATIONS POUR LES JOUEURS

La dernière édition du magazine *Occult Review* (La Revue de l'Occulte) contient un article intitulé "Les maisons hantées de l'Ohio et du Michigan", signé par Arthur Lampkin de Toledo, Ohio. Cet article présente six maisons différentes, réputées hantées, et décrit les découvertes faites par l'auteur. L'une de ces maisons, située à Grand Rapids, dans le Michigan, peut présenter un intérêt particulier pour les Investigateurs.

Cette maison, dont le propriétaire est un certain Maurice Van Laaden, est vieille de plus de cent ans. Elle a toujours été hantée, aussi loin que la mémoire du présent propriétaire (un descendant de celui qui l'a construite) puisse remonter. Maurice voudrait la vendre, meublée, mais il n'y arrive pas en raison de la réputation qu'elle a. Pour essayer de la rendre vendable, il a offert une récompense de 10 % du prix de vente à toute personne qui serait capable d'exorciser les lieux. La maison comporte deux étages. Elle est de conception courante, son architecture ressemblant fort à celle des maisons classiques de la Nouvelle Angleterre et elle est remplie d'un grand nombre de meubles anciens, d'antiquités et d'objets d'art qui devraient permettre de la vendre à un très bon prix.

A partir des informations données par l'article, les Investigateurs devraient pouvoir contacter l'éditeur du magazine et, par lui, ils devraient entrer en relation avec l'auteur. Ils peuvent aussi écrire directement à Maurice Van Laaden à Grand Rapids.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

Bien que les Investigateurs puissent découvrir un certain nombre d'indices et suivre plusieurs pistes, ils seront constamment poussés à trouver la véritable source du mal et ils risquent, une fois qu'ils l'auront localisée, d'éprouver bien des difficultés à la faire disparaître. Le malveillant esprit qui hante la maison habite dans un gros bloc de vieux chêne qui sert de manteau à l'une des deux grandes cheminées. C'est, en fait, l'esprit d'un druide, qui, il y a plus d'un millier d'années, a fondu son corps dans le bois vivant d'un jeune chêne. Ce chêne a vécu en Ecosse pendant plus de mille ans et avait atteint une taille et une circonférence énormes au moment où il a été abattu.

En 1843, il fut abattu par Brandon Van Laaden, de la famille des Van Laaden de Grand Rapids au Michigan. Cette famille était devenue riche en exploitant des vergers immenses. Elle envoya Brandon, un aventurier dans l'âme, faire un long voyage en Europe, au Moyen-Orient et en Afrique. Sa mission était de choisir des meubles, des antiquités et des objets d'art, ainsi que des essences rares et des tapis pour redécorer et remeubler complètement la maison familiale. Alors qu'il séjournait dans le sud-ouest de l'Ecosse, Brandon remarqua le grand chêne et décida que cet arbre permettrait, à lui tout seul, de complètement refaire l'intérieur de la maison de sa famille. Il était assez grand pour fournir tout le bois nécessaire au remplacement des planchers et des diverses structures de la maison et il pourrait aussi fournir d'assez grandes pièces de bois utilisables pour améliorer la décoration. Brandon fit couper l'arbre, le fit scier en gros blocs et l'expédia en Amérique.

L'équipe qui avait été envoyée pour abattre l'arbre rencontra quelques problèmes. Il y eut même un mort lorsque l'arbre s'effondra. La famille Brandon n'entendit jamais parler de la mort de l'ouvrier écossais et ne put donc pas établir de rapport entre cet accident et les étranges événements qui se déroulèrent lorsque les ouvriers voulurent faire entrer le gros bloc de bois destiné à devenir le manteau d'une cheminée dans la maison, par la porte de devant. L'un des ouvriers, s'il ne fut pas tué, fut horriblement mutilé lors de la livraison et resta infirme jusqu'à sa mort.

Le cœur de l'arbre, dans lequel le druide est installé, contenait la plus belle fibre. C'est pour cette raison qu'il fut choisi pour être soigneusement taillé et poncé afin de servir de manteau à l'une des deux grandes cheminées qui agrémentent la maison rénovée. Au cœur de ce bloc de chêne, le druide était dans un semi-coma à cause de la mort de l'arbre, mais il était toujours vivant et il sortait de temps en temps de ses cauchemars pour réaliser, pendant un moment, ce qui lui était arrivé.

Très vite, réchauffé par le feu qui était entretenu dans la cheminée, le druide commença à guérir et à reprendre conscience. Il percevait ce qui était pensé et ce qui se passait autour de lui (par des voies psychiques) et, au fur et à mesure où ses pouvoirs lui revinrent, il s'aperçut qu'il pouvait s'étendre dans tout le bois de la maison pour observer les gens qui vivaient là. Au fil des ans, il en vint de plus en plus à considérer que cette maison était en réalité la sienne et que les gens qui y résidaient n'étaient que des "intrus". C'est alors qu'il commença une campagne d'épouvante afin de chasser les habitants humains de la maison.

L'HISTOIRE DE LA MAISON

En 1819, un capitaine au long cours, Erich Van Laaden, vendit les actions qu'il possédait dans une importante compagnie de navigation de la côte est et déménagea, avec sa famille, du Massachusetts au Michigan. Après s'être établi dans le comté de Kent, près de ce qui allait devenir la ville de Grand Rapids, il investit une considérable partie de son argent dans l'industrie du fruit locale et commença à construire une grande maison familiale. Cette maison fut construite dans un endroit retiré, à une bonne distance de la ville et fut conçue dans le style des maisons de la Nouvelle Angleterre, un style qu'Erich adorait. Elle fut terminée en 1821 et Erich s'y installa avec ses trois fils, Brandon, Henry et Jonathan, ainsi qu'avec la femme de Jonathan, Eleanor Dugan, et leur fils de dix-huit ans, David Dugan Van Laaden.

En 1830, le chef de famille était Jonathan, l'aîné, qui prit en main les affaires de la famille lorsque la santé du vieux Van Laaden commença à décliner. A la mort de Jonathan, en 1842, c'est Henry qui prit la suite et qui décida de retirer l'argent investi dans les vergers pour l'investir dans des petites usines de meubles. Il investit aussi dans les forêts et l'immobilier dans le comté de Kent. Le reste de l'argent fut donné à Brandon qui l'utilisa pour financer un voyage à l'étranger. Au cours de ce voyage, Brandon trouva et expédia à la maison familiale l'essentiel des meubles et des objets qui décorent actuellement l'intérieur de la demeure.

Brandon mourut d'un étrange mal en 1847 alors qu'Henry vécut jusqu'en 1863. Avant la mort de celui-ci, son fils Aaron prit les affaires en main et réinvestit habilement les fonds que la famille avait investis dans la fabrique de meubles dans une industrie naissante qui allait affecter le développement économique de toute la région. Aaron et son père contribuèrent à incorporer leur ville à la ville de Grand Rapids qui prenait alors de l'extension. Aaron était considéré comme un pilier de la communauté et il était bien aimé par les habitants du comté. En 1854, il construisit un escalier secret qui conduisait directement de son bureau du deuxième étage à la cave de la maison. Cet escalier fut utilisé pour aider des esclaves noirs qui fuyaient le sud à se cacher. Il le construisit lui-même, et il réussit à en cacher l'existence et le but à la plupart des membres de la famille. Son père et sa femme étaient au courant, mais Aaron prit soin de ne pas en parler à son détestable cousin Allen.

Aaron mourut en 1866 et la bonne fortune de la famille Van Laaden commença à décliner. Les affaires furent laissées dans les mains de sa femme Béatrice qui était mal préparée à cette responsabilité. Elle vendit la plus grande partie des actions de la famille et vécut avec ses deux filles, Deborah et Virginia, dans la vieille demeure. Deborah finit par se marier et alla s'installer à Détroit. On n'entendit plus parler d'elle. En 1893, Virginia, qui n'était pas mariée, donna naissance à un garçon qu'elle appela Maurice. En 1898, Béatrice, qui était devenue folle, mourut d'une mauvaise chute et Virginia et son fils se retrouvèrent seuls à vivre dans la grande maison, subsistant des revenus de la fortune déclinante de la famille Van Laaden. Virginia mourut en 1911 et Maurice qui ne se sentait pas à l'aise dans la maison vide, prit un appartement en ville où il vit encore actuellement. Lorsqu'il quitta la demeure familiale, Maurice prit soin d'engager un couple d'Allemands, Karl et Hildegaard, pour l'entretenir et la protéger contre d'éventuels vandales.

L'HISTOIRE DE LA FAMILLE VAN LAADEN

Erich Van Laaden était veuf pour la deuxième fois lorsqu'il vint s'installer dans le Midwest avec sa famille. Sa première femme, Lydia Bishop Parker, lui donna son premier fils, Jonathan. Elle mourut en 1793 et ce n'est que dix ans plus tard qu'Erich se remaria, cette fois avec la jeune et belle Elizabeth Collins qui donna naissance à Henry Wordsworth et à Brandon avant de mourir de la variole alors que son mari était occupé à essayer de forcer le blocus côtier que les Anglais avaient établi sur les côtes est.

Les raisons pour lesquelles Erich vendit ses actions et quitta la Nouvelle Angleterre n'ont jamais été clairement établies, mais on suppose qu'il avait subi un choc émotif grave lors de son dernier voyage à bord du *Tanager*.

Devenu sénile et confiné dans une chaise roulante pendant les dernières années de sa vie, Erich mourut en 1848, à l'âge de 86 ans.

Jonathan, bien qu'il fut doté d'un caractère aigri, s'avéra être un bon administrateur de la fortune familiale. Sous sa direction, les possessions de la famille prospérèrent. Lorsqu'il mourut, en 1842, à l'âge de 65 ans, sa femme, Eleanor Dugan, retourna en Nouvelle Angleterre. Mais son fils, David Dugan Van Laaden, resta dans la maison. Il était alors âgé de 39 ans.

A la mort de Jonathan, la responsabilité des affaires de la famille passa à ses demi-frères Henry et Brandon. Henry était marié avec Priscilla Longley, originaire du Massachusetts, avec laquelle il était fiancé au moment où la famille déménagea pour le Michigan. Elle vint le rejoindre en 1823. Ils eurent deux enfants, un fils, en 1827, qu'ils appelèrent Aaron et une fille, en 1832, qu'ils appelèrent Elizabeth. Brandon était un célibataire endurci et un aventurier. Son frère, Henry, s'avéra être meilleur que Jonathan dans la conduite des affaires financières. Très rapidement il réussit à doubler la fortune de la famille et il commença à remettre la maison à neuf. Il mourut en 1863, quatre ans après sa femme, d'une crise cardiaque.

Brandon Van Laaden était le plus jeune fils d'Erich. Il tenait de lui sa soif d'aventures. Après avoir fini son tour du monde, ce qui lui prit quatre ans, entre 1842 et 1846, il revint à la maison familiale et entreprit d'écrire un livre sur son voyage. En 1847, il projetait de partir pour un nouveau voyage, plus long, lorsqu'il fut frappé par un mystérieux mal qui l'épuisa et il mourut. Tout le monde s'accorda à penser qu'il avait contracté ce mal au cours de son voyage au Proche-Orient.

David Dugan Van Laaden était le seul enfant de Jonathan et Eleanor. Il avait presque dix-sept ans lorsque la famille s'installa dans le Michigan. Il n'était pas très apprécié par son grand-père Erich. En fait, celui-ci alla même jusqu'à ne pas le coucher sur son testament, le privant ainsi de ce qu'il considérait comme étant sa part de la fortune de la famille. Henry était un homme bon et il ne remit jamais en question le droit du fils déshérité de Jonathan de vivre dans la maison. Il s'arrangea pour que David ne manque jamais d'argent. Cela n'empêcha pas David de nourrir un ressentiment secret contre son grand-père qui se transféra sur tous les membres de la famille de la même branche.

David épousa une fille de la région, Mary Gottler, et l'installa dans la maison. Peu de temps après, elle donna naissance à une fille, Sarah, née en 1828 et, plus tard, à un garçon, Allen, né en 1832.

Fils de Henry et Priscilla, Aaron Van Laaden hérita des meilleurs traits de la famille Van Laaden. Grand et de belle prestance, il manifesta un amour instinctif pour tous les membres de l'humanité et il travailla pendant la plus grande partie de sa vie à aider son prochain, tout en assurant le bien-être de sa famille.

En 1850, il aida sa petite ville à s'incorporer à la ville de Grand Rapids et, à peu près à la même époque, il commença à participer au "chemin de fer souterrain" (*) et utilisa secrètement la maison pour cacher des esclaves noirs qui fuyaient vers le Canada.

(*) Note du traducteur : le "Chemin de fer souterrain" était une organisation discrète qui aidait les esclaves noirs du sud des Etats-Unis à s'échapper vers le Canada.

Un incident sans rapport avec ces activités secrètes eut lieu dans la maison en 1853. Un étranger originaire des Indes Orientales et très sérieusement malade mourut dans une chambre du deuxième étage. Comme la nature du mal qui l'avait emporté n'était pas connue, il fut décidé de condamner la chambre et d'en sceller la porte avec du plâtre.

Au cours de la Guerre Civile, Aaron s'engagea et servit comme officier dans un régiment du nord. Il se distingua lors de plusieurs batailles et il mérita un certain nombre de décorations avant de revenir à la maison, à la mort de son père Henry, en 1863. Deux jours après, il se retrouva engagé dans une violente discussion avec son cousin Allen dans le bureau du deuxième étage. Au cours de la discussion, Allen sortit un revolver et une lutte s'ensuivit. Pendant cette lutte, un coup de feu partit et blessa Allen à l'estomac. Le jeune homme lâcha l'arme et tituba hors du bureau en saignant abondamment. Il mourut avant même qu'Aaron ait le temps de le rattraper. Sous le double choc de la disparition de son père bien-aimé et de la mort accidentelle de Allen, Aaron démissionna de l'armée de l'Union.

A partir de ce moment, il se renferma sur lui-même, allant même jusqu'à négliger sa femme Béatrice. En 1866 il se suicida d'un coup de fusil dans les bois avoisinants.

La jeune sœur de Aaron, Elizabeth, était née en 1832. C'était une jeune fille calme et timide. Elle devint naturellement la favorite de son père qui essaya de la gâter le mieux qu'il put. Malgré ces gâteries, Elizabeth était aussi gentille et prévenante que son frère, mais elle était d'un caractère plus introverti que lui. Elle passait souvent des après-midi entiers dans la salle de séjour, assise au soleil, travaillant à ses travaux de broderie ou lisant ses poètes favoris. C'est dans cette pièce, alors qu'elle n'avait que seize ans, qu'elle entendit pour la première fois la Voix. Cette Voix était celle du druide qui était alors pleinement conscient. Ayant compris que la jeune fille était une personne facile à manipuler, il entama une longue campagne contre elle. Lorsqu'elle atteignit sa vingtième année, il avait réussi à la convaincre qu'il était un esprit d'un autre monde et qu'il l'avait choisie pour être sa femme. De peur d'être prise pour folle, Elizabeth ne parla de la Voix à personne. Une nuit, sur la demande de la Voix, elle monta calmement les escaliers qui mènent au grenier.

Le matin suivant, elle avait disparu. En fin de matinée, la famille s'inquiéta sérieusement et une fouille de la maison fut organisée. C'est Henry qui découvrit le corps de la jeune fille, pendu à une poutre du grenier, son visage noir et congestionné. Une lettre expliquant qu'elle s'était suicidée était épinglée à sa robe.

Sarah, la fille de David Van Laaden et de sa femme Mary, naquit en 1828. C'était une jeune fille calme, mais elle était constamment réprimandée et punie par son brutal père. En 1845, rejetée par son père et sa mère, elle s'enfuit avec un garçon du voisinage et on n'entendit plus parler d'elle.

Allen, fils de David et de Mary, naquit en 1831. Il hérita de la malveillance et de tout le venin de son père. Détesté par le reste de la famille, il vécut dans la maison après la mort de ses parents, mais il ne s'associa jamais avec aucun Van Laaden. La tension monta entre lui et son cousin Aaron pour en arriver au point où les deux hommes s'évitaient et ne s'adressaient presque plus la parole.

Allen soupçonnait Aaron d'utiliser la maison pour le "Chemin de fer souterrain" et il désapprouvait cet usage qui était fait de la demeure familiale. Il n'osa pas dénoncer publiquement les activités de Aaron, mais son hostilité grandit.

Lorsqu'Aaron partit pour la guerre, il plaça à contre-cœur Allen à la tête des affaires de la famille. Livré à lui-même, furieux et alcoolique, Allen tint rapidement l'ensemble de la famille dans un état de crainte constante. Il n'osait pas frapper Béatrice, ni ses filles, mais des menaces répétées, associées à des démonstrations d'un caractère violent, suffirent à maintenir les trois femmes dans un état de panique que le vieux Henry Van Laaden était impuissant à contrer.

Mentalement déséquilibré, Allen, lorsqu'il était plus jeune, était obsédé par les œuvres de Edgar Allan Poe. Apprenant que Henry et Béatrice avaient l'intention d'héberger plusieurs esclaves dans la cave pendant une semaine, il trouva un moyen d'assouvir un noir dessein qu'il nourrissait depuis longtemps. Il apprit les détails de l'opération et conduisit les esclaves dans la salle secrète de la cave. Pendant que ses victimes confiantes étaient accroupies dans le noir et que la famille dormait au-dessus, il boucha le tunnel de sortie avec des pierres et de la terre et murat avec des briques l'entrée de la cave, la seule issue qui restait pour sortir de la pièce.

Il expliqua à Béatrice et à Henry que les activités de la famille avaient été remarquées et qu'il avait été obligé d'aider les esclaves à s'enfuir dans la nuit. Il leur dit aussi qu'il avait dû boucher le tunnel et la porte de la cave au cas où quelqu'un viendrait pour faire une enquête. Deux semaines plus tard, avec un rictus satisfait, il raconta la vérité à Henry et Béatrice. Le cœur d'Henry était trop faible pour supporter ce choc et il fut frappé par une crise cardiaque alors qu'il était assis en écoutant ce que lui racontait ce dingue d'Allen. Il mourut presqu'immédiatement après et, le jour suivant, Béatrice écrivit à Aaron pour le supplier de revenir.

Aaron n'arriva qu'après les obsèques de son père. Quelques jours après son retour, Béatrice lui raconta ce qui s'était passé depuis qu'il était parti à la guerre. Le jour suivant, Aaron eut une discussion avec Allen dans le bureau du deuxième étage. Une violente dispute les opposa et Allen sortit un petit revolver qu'il cachait dans sa chemise. Aaron sauta sur lui et, dans la lutte qui suivit, Allen reçut un coup de feu et fut tué. Souhaitant éviter tout scandale, Aaron prétendit que Allen s'était accidentellement tué en nettoyant son revolver. Comme Allen n'était pas très aimé par la plus grande partie de la communauté et que Aaron était très respecté, l'enquête qui fut menée fut de pure forme et se solda par la confirmation de l'histoire que Aaron avait racontée.

Béatrice était une fille du coin. Elle épousa Aaron en 1850. Elle était autant appréciée que son mari. Au cours des années 1850, elle aida son mari dans ses activités dans le "Chemin de fer souterrain" et donna naissance à deux filles, Deborah et Virginia.

Lorsque son mari partit à la guerre, elle se retrouva seule à la maison avec deux filles et son beau-père vieillissant. Elle fut terrifiée par Allen et ses colères et le temps qu'elle fut obligée de passer avec ce fou l'affecta fortement. Au moment où Aaron revint de la guerre, elle avait déjà commencé à glisser vers un certain déséquilibre émotionnel.

A la mort de son mari, en 1866, elle sombra de plus en plus dans la folie alors que ses deux filles faisaient de leur mieux pour gérer la fortune familiale. A partir de 1875, Béatrice devint totalement incapable de s'occuper des affaires. Sa présence ne posait pas de réels problèmes, mais ses étranges et constants marmonnements, ainsi que ses vagabondages nocturnes dans la maison, finirent par la faire craindre de ses filles.

Elle mourut en 1898, des suites d'une mauvaise chute dans l'escalier qui mène au premier étage. Elle avait 68 ans.

La fille aînée de Aaron et Béatrice était Deborah. Elle grandit dans la maison et aida sa sœur à prendre soin de leur instable mère. Les deux filles entretenaient peu de contact avec les habitants de Grand Rapids, mais Deborah attira l'attention d'un jeune homme, un certain Bertrand Hancock qu'elle épousa en 1872. Elle donna naissance à un fils un an plus tard. Lorsque son mari se vit offrir un poste à Detroit, elle déménagea avec lui et, depuis, elle vit dans cette ville. En fait, actuellement, elle vit à Grosse Pointe. Maurice ne le sait pas.



L'histoire de la famille Van Laaden

1810 : Erich Van Laaden rentre d'un très long voyage dans le Pacifique. Sans aucune explication, il annonce qu'il prend sa retraite et vend toutes les parts que sa famille possédait dans une compagnie maritime. Au cours de la même année, son fils et lui liquident toutes les participations qu'ils avaient en Nouvelle Angleterre et déménagent vers le Michigan pour s'installer dans le comté de Kent. Là ils investissent leur argent dans des vergers.

1821 : La construction de la demeure des Van Laaden est terminée et la famille, agrandie, s'y installe.

1823 : Le mariage de Henry Wordsworth Van Laaden et de Priscilla Longley de Boston, Massachusetts, a lieu dans la maison des Van Laaden.

1826 : David Dugan Van Laaden, le fils de Jonathan, épouse Mary Gottler, une jeune fille de la région et s'installe dans sa maison.

1827 : Naissance de Aaron, fils de Henry et Priscilla.

1828 : Naissance de Sarah, fille de David et Mary.

1832 : Naissance d'Elizabeth, fille de Henry et Priscilla, suivie de près par la naissance de Allen, fils de David et Mary.

1842 : Jonathan meurt, laissant à Henry la responsabilité des affaires de la famille. Henry commence par vendre les participations dans les vergers et utilise le capital ainsi récupéré pour investir dans de petites fabriques de meubles. Une partie de l'argent est mis de côté pour rénover la maison et pour financer le long voyage que veut faire son plus jeune frère Brandon.

1843 : Brandon repère un très vieux chêne dans le sud de l'Ecosse et prend des dispositions pour qu'il soit abattu et expédié en Amérique.

Plus tard au cours de la même année, la veuve de Jonathan, Eleanor Dugan, retourne auprès de sa famille en Nouvelle Angleterre. Elle ne verra plus jamais aucun Van Laaden.

1845 : Sarah, la fille de David, disparaît mystérieusement au cours d'une nuit. On n'entendra jamais plus parler d'elle.

1846 : Brandon Van Laaden revient de ses voyages à l'étranger.

1847 : Brandon meurt subitement d'une maladie inconnue.

1848 : Erich, devenu gâteux et confiné dans un fauteuil roulant meurt de vieillesse. Henry commande une statue à sa mémoire pour qu'elle soit placée devant la maison familiale.

Le vieil homme ayant volontairement refusé de coucher David sur son testament, celui-ci obtient la permission de Henry de rester gratuitement dans la maison familiale. Mais David se considère comme insulté et n'acceptera jamais le fait d'avoir été déshérité.

1850 : Mariage de Aaron et Béatrice.

1852 : Elizabeth, la fille de Henry et Priscilla, se suicide à l'âge de 20 ans en se pendant à une poutre du grenier. Son corps n'est découvert que de longues heures plus tard.

1853 : Au cours d'une nuit pluvieuse, un étranger se présente à la porte des Van Laaden en disant qu'il s'est perdu. La famille l'héberge, mais il est découvert mort dans sa chambre le matin suivant. Incapable d'identifier l'homme, la famille décide de l'enterrer dans le petit cimetière familial.

Au cours de la même année, David meurt de mort naturelle. Sa veuve, Mary, quitte la maison et va s'installer dans sa propre famille en ville.

En novembre, naissance de Deborah, fille de Aaron et Béatrice.

1854 : Aaron, devenu un membre actif du "Chemin de Fer Souterrain", rénove la maison familiale, installant l'eau dans la cuisine et une salle de bain à l'étage. Il profite des travaux pour construire un escalier secret qui mène du bureau du deuxième étage à la cave. Une serre est construite pour Béatrice.

1857 : Naissance de Virginia, fille de Aaron et Béatrice.

1859 : Priscilla Longley Van Laaden meurt de pneumonie.

1861 : Aaron s'engage dans les forces de l'Union pour participer à la Guerre Civile. Il est nommé officier et commence une courte mais brillante carrière.

1863 : Henry meurt d'une crise cardiaque et Aaron revient à la maison. Deux semaines plus tard, Aaron se dispute violemment avec son Cousin Allen qui est accidentellement tué.

1866 : Aaron meurt "d'un accident de chasse".

1872 : Deborah Van Laaden épouse un homme de la région, Bertrand Hancock de Grand Rapids.

1873 : Deborah et Bertrand ont un fils. Ils l'appellent Henry, en souvenir du grand père de Deborah.

1878 : Bertrand projette de procéder à la fouille d'un tertre indien découvert sur les terres de la famille. Au cours des travaux sur ce site, Bertrand est gravement blessé par un affreux accident qui le laisse infirme. Il abandonne ses recherches, mais celles-ci sont terminées par une équipe de l'université du Michigan.

1880 : Bertrand, qui est diplomé en affaires de l'université du Michigan, se voit offrir un poste à Detroit. Il y déménage avec Deborah et son fils laissant Virginia s'occuper de Béatrice.

1893 : Virginia donne naissance à un fils auquel elle donne le nom de Maurice.

1898 : Béatrice se tue en tombant accidentellement dans les escaliers.

1911 : Virginia meurt de mort naturelle. Maurice, se retrouvant seul, quitte la maison pour ne plus jamais y remettre les pieds.

Bertrand Hancock avait suivi ses études à l'université du Michigan à Ann Arbor et il s'intéressait en amateur à l'archéologie. En 1878 il découvrit ce qui s'avéra être un tertre indien sur les terres des Van Laaden et il entreprit d'y faire des fouilles.

Au cours de la première semaine de fouille un incident survint. Il avait placé un lourd appareil de levage, un trépied de fer, au sommet du tertre. Mal arrimé, le trépied glissa et se retourna sur Bertrand, l'estropiant gravement. C'est ainsi qu'il perdit un œil et qu'il fut affecté d'un boitement permanent. Il ne retourna jamais sur le site du tertre, laissant le soin à une équipe de l'université de continuer l'excavation. Un an plus tard il accepta un poste à Detroit, dans une usine. Il y déménagea avec sa famille. Il mourût en 1905. Sa femme et son fils lui survécurent.

Virginia était la plus jeune fille de Aaron et Béatrice et la destinée voulut que ce soit elle qui s'occupat de sa mère en restant dans la maison familiale jusqu'à la mort de celle-ci en 1898.

Résignée à accomplir son devoir, Virginia ne se maria jamais. Aussi, lorsqu'en 1893 elle donna naissance à un fils, cela fit un certain scandale. Elle s'aventurait rarement loin de la maison et elle était imperméable à tous les ragots qui étaient propagés par les mauvaises langues du pays. Elle éleva son fils Maurice dans la maison presque vide, prenant soin, en même temps, de Béatrice qui était devenue débile.

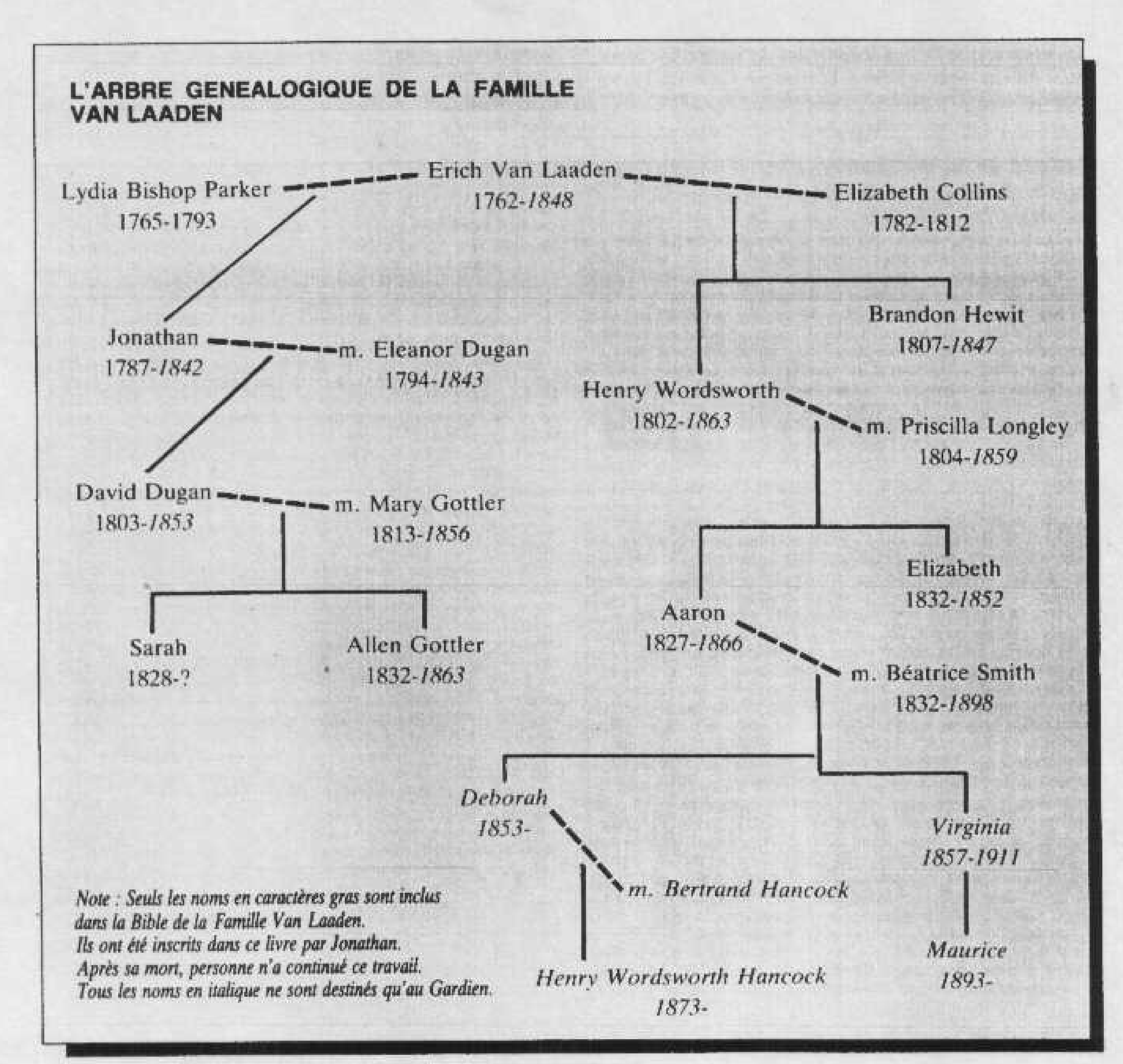
Virginia mourût en 1911, laissant toute la fortune de la famille à son fils. Elle ne révéla jamais l'identité du père de Maurice.

INDICES ET INFORMATIONS

Le journal local, *The Grand Rapids Herald*, a commencé à paraître en 1873. Chaque jet de Bibliothèque qui sera réussi permettra d'avoir accès à l'une des histoires et des informations suivantes :

1. Un avis de naissance daté de 1873 : Bertrand et Deborah Hancock annoncent la naisance de leur fils Henry Wordsworth Hancock.

2. Un article écrit au cours de l'été 1878 : Il raconte qu'un accident navrant a laissé un homme de la localité, Bertrand Hancock, gravement blessé. L'homme fut gravement blessé alors qu'il aidait une équipe de l'université du Michigan à fouiller un tertre indien découvert sur une des terres des Van Laaden. (Cf. "Les documents Van Laaden", article n° 1).



3. Un avis de naissance daté de 1893 : Il annonce la naissance de Maurice, le fils de Virginia Van Laaden. Le nom du père n'est pas mentionné.

4. Un article daté de 1898 : Il relate la mort de Béatrice Van Laaden à la suite d'une chute dans un escalier de sa maison. Son mari est mentionné avec des références sur ses actions d'éclat au cours de la Guerre Civile. (Cf. "Les documents Van Laaden", article n° 2).

5. Un avis nécrologique daté de 1911 : Il annonce la mort de Virginia Van Laaden, de mort naturelle.

Un journal antérieur, le *Kent Clarion*, cessa de paraitre en 1872. La Bibliothèque municipale possède une collection complète de tous les numéros parus depuis la première parution en 1852. Chaque jet réussi de Bibliothèque permettra d'apprendre l'un des faits suivants :

1. Un avis nécrologique daté de 1852 : Il annonce la mort de Elizabeth Van Laaden à l'âge de vingt ans. La cause de sa mort n'est pas mentionnée.

2. Un avis de naissance : Aaron et Béatrice Van Laaden annoncent la naissance de leur fille Virginia.

3. Un avis nécrologique daté de 1859 : Il annonce la mort de Priscilla Longley Van Laaden. La cause de sa mort est attribuée à une pneumonie. Elle laisse derrière elle son mari, Henry, et son fils, Aaron.

4. Un article daté de 1861 : Il donne la liste des hommes qui se sont engagés dans les forces de l'Union. Le capitaine Aaron Van Laaden est sur cette liste.

5. Un article daté de septembre 1862 : Il parle de la citation pour héroïsme du Capitaine Aaron Van Laaden en raison de son attitude au cours de la seconde bataille de Bull Run.

6. Un avis nécrologique daté de 1863 : Il annonce la mort de Henry Wordsworth Van Laaden des suites d'une "impitoyable et brève maladie".

7. Un article daté de peu de temps après l'avis nécrologique précédent : Il parle de la mort accidentelle de Allen Van Laaden, tué alors qu'il nettoyait son revolver, chez lui (cf. "Les documents Van Laaden", article n° 3).

8. Un article daté de 1866 : Il raconte la mort accidentelle du capitaine Aaron Van Laaden, héros de guerre, au cours d'une partie de chasse près de sa maison (cf. "Les documents Van Laaden, article n° 4).

La bibliothèque contient aussi un certain nombre de livres spécifiques qui peuvent présenter un intérêt pour les Investigateurs. Dans le rayon d'Histoire locale se trouve un livre intitulé "Histoire du Comté de Kent, 1836-1912", qui a été publié en 1914. Il contient un certain nombre de références à la famille Van Laaden et plus précisément un compte rendu des efforts qui ont été développés par Henry et Aaron pour faciliter l'incorporation de leur petite ville à la ville de Grand Rapids en 1850, ainsi qu'une remarque sur leurs investissements dans la fabrication de meubles qui devint l'activité principale de la région vers 1859. La plupart des informations sont de nature administrative et présentent peu d'intérêt pour les Investigateurs. Cependant, une histoire au sujet de Aaron Van Laaden, le héros de guerre, mentionne

MAURICE VAN LAADEN

Maurice a environ la trentaine. Il vit dans un petit appartement au centre ville à Grand Rapids. Il est de taille moyenne et, bien qu'il soit de santé relativement bonne, il est un peu rachitique en raison du fait qu'il n'a jamais travaillé de sa vie. Ces cheveux noirs sont un peu longs pour son époque et son âge. Sa fine moustache, son béret et son fume-cigarette lui donnent une allure bohème affectée. Il fait partie d'un groupe de personnes qui se considèrent comme des poètes et des révolutionnaires. Les habitants de la région ont supporté les idées simplistes et les mauvais poèmes de Maurice pendant des années simplement parce qu'il est l'héritier de la fortune des Van Laaden. Il est capable de faire campagne pour des réformes sociales radicales tout en s'inquiétant de la diminution de son avoir en banque. C'est la menace de vivre dans la vraie pauvreté qui a conduit Maurice à vouloir vendre la propriété familiale.

Né en 1893, il n'a jamais su qui est son père et il a été élevé dans la grande demeure par sa mère et sa grand-mère un peu folle. Il n'avait que cinq ans lorsque Béatrice mourût, mais elle avait fait une forte impression sur lui. Il se réveillait souvent au cours de la nuit pour trouver la vieille femme, les yeux exorbités et ses cheveux blancs frisés dressés sur sa tête, en train de l'observer en marmonnant du pied de son lit. Dans de tels moments, il criait et appelait sa mère qui venait pour reconduire la vieille femme à sa chambre au deuxième étage et la mettre au lit. Maurice ne se souvient pas beaucoup de son enfance et il ne sait plus rien de sa grand-mère Béatrice. En fait, il ne connaît que peu de choses sur l'histoire de la famille et de la maison et il ne pourra pas apporter beaucoup de lumière sur ces sujets. Il sait que son grand-père Aaron fut un héros de la Guerre Civile et que son Arrière-arrière-grand-père, Erich, était un capitaine au long cours venant de la Nouvelle Angleterre. Les Investigateurs se rendront compte qu'il ne sait rien au sujet des brebis galeuses de la famille et qu'il n'a pas connaissance des meurtres ou des suicides qui ont eu lieu dans la maison. Il ne sait pas non plus qu'une de ses tantes vit encore à Détroit.

Si un des Investigateurs réussit un jet de Psychologie alors qu'il est en train de parler avec Maurice de la maison ou de la famille, il se rendra compte qu'il cache inconsciemment certains faits qui se sont déroulés dans la maison et dont il a eu connaissance. Ces informations qu'il cache lui ont été transmises par sa grand-mère au cours des nuits où elle venait au pied de son lit. Un jet de Psychanalyse réussit par un Investigateur (après que Maurice ait donné son autorisation, bien sûr) permettra de faire la lumière sur ce sujet. Béatrice lui a dit beaucoup de choses à propos de ce qui s'est passé dans la maison, y compris la vérité au sujet des meurtres commis par Allen et de la manière dont il a été tué par son mari Aaron. Mais, et c'est plus important, elle lui a aussi parlé de l'étrange voix qu'elle entendait la nuit, une voix qui semblait flotter dans sa tête. Cette voix lui chantait de bizarres chants et d'étranges incantations. Au cours d'une séance de psychanalyse, Maurice pourra chanter des passages de ces fameux chants que sa grand-mère lui a appris et si, à ce moment, un Investigateur réussit un jet de Linguistique, il se rendra compte que les paroles sont formulées dans une espèce de langue celtique archaïque. Béatrice a aussi raconté à Maurice que la jeune Elizabeth devait "épouser" cette voix, mais qu'elle était morte "avant de pouvoir le faire".

Si les Investigateurs veulent visiter la maison et que Maurice est d'accord, il leur faudra signer un contrat qui établit clairement les conditions de leur engagement. Sans être véritablement malhonnête, Maurice saura utiliser les procédures légales pour arranger la situation en sa faveur. C'est à ces fins que son avocat et lui-même laisseront certaines clauses de ce contrat dans le vague. Si aucun des Investigateurs ne réussit un jet de Droit et si ceux-ci sont assez inconscients pour signer sans avoir fait vérifier les clauses par un homme de loi qualifié, ils risquent fort de s'apercevoir trop tard qu'ils retirent bien moins que ce qu'ils avaient cru pouvoir retirer de l'arrangement. Les détails de ce document sont présentés sous le titre "Le contrat".

Si les Investigateurs arrivent à un accord avec Maurice, il leur remettra un ensemble de clefs pour visiter la maison. Sur un anneau de métal il y aura une douzaine de clefs de formes et de conceptions diverses qui pourront ouvrir la plupart des portes de la maison. Cependant, il manque quelques clefs importantes et certaines clefs sont absolument inutiles puisqu'elles n'ouvrent rien dans la demeure. Maurice les préviendra qu'il n'y a pas de clef pour la porte principale. Elle est en possession de Karl, le gardien, qui est le seul à avoir la responsabilité de fermer la maison le soir. Il a reçu l'ordre de l'ouvrir la journée. Maurice insistera pour accompagner les Investigateurs lorsqu'ils voudront entrer dans la propriété ou en sortir (il ne le fera pas s'il en vient à leur faire confiance). Il se réserve aussi le droit de les fouiller, eux-mêmes et leur véhicule, s'il les soupçonne de vouloir emporter quelque chose de la maison (le contrat stipule que rien ne doit être sorti de la demeure).

Si les Investigateurs ne possèdent pas de moyen de locomotion (la maison se trouve à plus de vingt kilomètres de la ville), il leur proposera de les conduire et d'aller les rechercher aux jours et heures qui leur conviennent. Maurice n'acceptera, sous aucun prétexte, de mettre les pieds dans la maison, ni même d'en passer le seuil.

FOR 7	CON 9	TAI 13	INT 12	POU 10
DEX 8	APP 10	EDU 9	SAN 32	PdV 11

COMPETENCES : Chanter 15 % ; Conduire une Automobile 40 % ; Crédit 85 % ; Lire/Ecrire le Français 45 % ; Parler le Français 55 %.

LE CONTRAT

C'est un document de huit pages, préparé à l'avance par Maurice et son avocat. C'est un contrat-type qui est généralement présenté aux "exorcistes" de tous poils pour qu'ils la signent. Il est écrit en lettres aussi petites que possible et les formules utilisées sont aussi compliquées que possible. En le lisant, les Investigateurs verront qu'il stipule grosso-modo que si l'"esprit" qui hante la maison est détruit ils toucheront 10 % du prix de vente de celle-ci. Il est expressément stipulé que les signataires ne se livreront à aucune destruction, ni ne porteront atteinte aux droits du propriétaire en emportant aucun objet qu'ils auraient pu trouver dans la maison, sans en avoir été autorisés par le propriétaire. Les signataires seront tenus pour responsables des dommages qu'ils occasionneraient et qui seraient jugés excessifs.

Il y a quatre lacunes dans le contrat. Elles peuvent coûter cher aux Investigateurs qui n'en auraient pas conscience. Il faudra qu'ils réussissent quatre jets de Droit pour les repérer.

Point 1 : Le contrat demande aux Investigateurs de faire la preuve que l'esprit a bien été détruit. Rien n'est dit sur ce qui sera accepté comme preuve. Plus loin dans le contrat, il est vaguement fait mention de dix années qui seraient une durée honnête pour faire la preuve de la disparition de l'esprit si aucune autre preuve ne peut être apportée.

Point 2 : Une clause prévoit que les signataires seront tenus pour responsables des dommages qu'ils causeraient à la maison. Cela pourrait leur revenir très cher.

Point 3 : Les signataires sont tenus pour responsables de toute disparition d'objet. Il n'y a aucun inventaire qui donne la liste des objets censés être dans la maison.

Point 4 : C'est une clause qui permet à Maurice de déduire certaines dépenses de la somme qu'il devra payer aux Investigateurs. Encore une fois, cette clause est formulée d'une manière intentionnellement vague pour permettre une large marge de manœuvre.

Si les Investigateurs veulent consulter un avocat au sujet du contrat, ils peuvent devoir en trouver un à Grand Rapids. Pour déterminer le score en Droit d'un avocat donné, il suffit de lancer 3D6 et de multiplier le résultat par 5 %.

Si les Investigateurs découvrent les "lacunes" du contrat et qu'ils les présentent à Maurice, celui-ci fera marche arrière et acceptera de réécrire certaines parties pour mettre en place des dispositions plus équitables.

Maurice n'a pas vraiment l'intention de tromper les Investigateurs. Il essaie simplement de bien défendre ses intérêts. S'il pense que l'esprit a bien été chassé de la maison, il paiera leur dû aux Investigateurs sans attendre les dix années prévues au contrat. Il ne veut pas non plus essayer de leur extorquer de l'argent en prétendant qu'ils ont trop démoli de choses dans la maison. Tout ce qu'il veut, c'est un moyen juridique pour les empêcher d'agir inconsidérément. Si les Investigateurs réussissent dans leur mission, Maurice veillera à ce qu'ils reçoivent au moins la moitié de ce qu'ils estiment devoir recevoir. Si, pour une raison quelconque il se lie d'amitié avec le groupe (parce qu'il a été aidé pour résoudre certains de ses problèmes psychologiques ou pour découvrir qu'il a encore une tante survivante ou pour apprendre le nom de son père) il ira même jusqu'à verser plus que ce qui est dû. Quelle que soit l'excellence du travail fourni par les Investigateurs, Maurice ne pourra pas les payer totalement avant d'avoir vendu la maison parce qu'il a vraiment peu d'argent disponible.

qu'on a pensé qu'il a, pendant un certain temps, entretenu des relations avec l'organisation du "Chemin de fer souterrain" et qu'il avait construit une pièce secrète dans la cave de la maison des Van Laaden, spécialement pour ces activités.

Si les Investigateurs réussissent à obtenir l'accès au rayon des livres rares (qui sont sous clef) ils seront quelque peu déçus par la pauvreté de la collection. La seule exception digne d'attention sera un livre intitulé "Les voyages et déplacements de Brandon Van Laaden, 1842-1846". On trouvera un exemplaire du même livre dans la bibliothèque de la maison des Van Laaden (cf. "Les documents Van Laaden", article n° 5).

Dans le rayon Archéologie, il y a un livre publié en 1880 par les Presses de l'Université du Michigan. Il contient un rapport scientifique sur les découvertes qui ont été faites à la suite de l'excavation pratiquée dans un tertre indien situé au nord de la ville de Grand Rapids. Quiconque lira ce livre verra que les découvertes faites sur ce site sont d'une nature singulièrement peu spectaculaire. Cependant, ce livre est dédié à Bertrand Hancock qui est crédité de la découverte du tertre — situé sur les terres de la vieille famille Van Laaden — et qui fut sérieusement blessé au cours des travaux de fouille.

Ce livre a été écrit par un certain Dr Richard Pendergast. Si les Investigateurs contactent l'université pour obtenir de plus amples informations, ils apprendront que le Dr Pendergast est mort en 1881, à l'âge de 68 ans. Les archives concernant les étudiants qui ont participé aux fouilles ont disparu.

Il faudra que les Investigateurs réussissent un jet de Droit pour avoir accès aux archives des bureaux de l'état civil du Comté de Kent. Là ils pourront trouver l'enregistrement de toutes les naissances et de tous les décès qui ont eu lieu dans la famille Van Laaden. Les archives remontent à 1836 et ne contiennent aucune information de nature "secrète". En d'autres termes, elles ne font mention d'aucun indice relatif aux suicides, aux morts mystérieuses et aux disparitions. Ce sont simplement des enregistrements d'état civil concernant les citoyens du comté.

DES TROUBLES APPROPRIES

Les troubles de la liste ci-dessous sont appropriés à l'aventure et devraient affecter les Investigateurs qui deviendront fous en menant leur enquête.

Lorsqu'un Investigateur deviendra fou, le Gardien choisira un des troubles de la liste et le lui appliquera. Chaque Investigateur ne peut subir qu'un seul de ces troubles.

1. Cheveux blancs : Les cheveux de l'Investigateur blanchissent en l'espace de six heures et restent définitivement blancs.

2. Dendrophobie chronique : jusqu'à la fin de ses jours, l'Investigateur ressentira une légère impression de malaise lorsqu'il se trouve à proximité d'arbres.

3. Tics nerveux : L'Investigateur atteint de ce trouble souffre de constantes contractions spasmodiques des muscles de son visage. Il perd 1 point d'APP et 5 % de compétence dans toutes les compétences de Communication.

4. Cauchemars répétitifs : L'Investigateur fait constamment des cauchemars au sujet de la maison. Cela l'empêche de bien dormir et lui fait perdre définitivement 1 point de CON.

SEQUENCES

Les descriptions qui suivent comportent des paragraphes en italiques. Ces paragraphes décrivent ce que les Investigateurs pourront voir ou ressentir en entrant dans un endroit. Ils peuvent leur être lus tels qu'ils sont. Les paragraphes suivant ceux qui sont en italiques contiennent des informations supplémentaires destinées à être lues par le Gardien. Elles révèlent certains détails spécifiques que les Investigateurs pourront découvrir.

LES ABORDS DE LA MAISON

C'est Maurice Van Laaden qui vous conduit, en automobile, à la demeure de sa famille. Conduisant vers le nord de Grand Rapids, sur la route nationale à deux voies, Maurice ralentit, comme s'il n'était pas sûr de l'endroit où il se trouve. Après avoir conduit lentement pendant près de deux cents mètres, il tourne à gauche et engage la voiture sur une petite route étroite et pleine d'ornières. Cette route est à peine assez large

pour laisser passer deux voitures de front. Elle serpente doucement en montant une colline dans un paysage sculpté par d'anciens glaciers. Des chênes et des érables, grands comme des tours, forment une arche au-dessus de la route, empêchant les rayons du soleil de pénétrer et provoquant l'apparition d'une fraîche humidité.

Maurice ralentit encore la voiture et roule au pas en arrivant à une dépression. Les pluies d'un récent orage ont formé une grosse flaque d'eau en travers du chemin. La voiture semble vouloir s'enfoncer et s'enliser pendant que Maurice trouve précautionneusement son chemin en évitant des nids de poule cachés par l'eau de la grosse flaque. Mais la voiture parvient finalement de l'autre côté et, après un long virage à gauche, vous vous retrouverez en face de la maison des Van Laaden.

(Note : Cette fondrière dans la route n'est pas facilement visible lorsqu'on revient de la maison. Si un conducteur oublie de se souvenir de cet obstacle alors qu'il se sauve de la maison à grande vitesse, il faudra qu'il réussisse un jet de Conduire une Automobile pour éviter l'accident).

Se découpant sombrement sur le ciel gris, la maison à deux étages se tapit derrière une clôture de fer, entourée d'arbres morts ou mourants, les derniers restes de la peinture qui couvrait sa façade ayant été depuis longtemps balayés par les rudes hivers du Michigan. Ses volets sont fermés pour l'isoler du monde extérieur et le peu engageant chemin qui mène à la porte principale est couvert de broussaille. Dans un contraste saisissant, une statue blanche, représentant un marin avec une ancre de vaisseau et une barre de gouvernail, se dresse à mi-chemin entre la vieille maison et la clôture rouillée qui entoure la propriété. Sur la droite se dresse une grande grange, construite dans un style semblable à celui de la maison, le fléchissement de son toit indiquant son âge.

A l'extérieur de la clôture se trouve une petite maison faite de briques et solidement construite. Près de la porte de cette maisonnette se tient un vieil homme aux cheveux gris. Il est incliné. Il vous observe avec curiosité à travers une paire de petites lunettes cerclées de métal.

Cet homme est Karl, le gardien. Maurice lui explique pourquoi ils sont venus et il le présente aux Investigateurs. Au bout d'un moment, Hildegaard sort de la maisonnette pour voir quelle est la raison de tout ce bruit. Dans un anglais hésitant elle insiste pour être, elle aussi, présentée. Puis elle reste là, observant nerveusement ce qui se passe en essayant de comprendre la conversation.

Maurice explique alors que Karl a la clef de la porte principale et qu'il laissera celle-ci ouverte pendant la journée pour les Investigateurs. Il se couche à neuf heures et, avant d'aller dormir, il fermera la porte. Si les Investigateurs veulent sortir de la maison la nuit, il faudra qu'ils appellent le gardien. Maurice veut que la maison soit fermée la nuit et il insiste sur cette condition.

Si un Investigateur réussit un jet de Psychologie pendant qu'il converse avec Karl, ou pendant qu'il écoute celui-ci parler avec Maurice, il remarquera qu'il semble assez nerveux. (Note : Karl et Hildegaard ont peur que les Investigateurs découvrent qu'ils n'ont pas nettoyé l'intérieur de la maison depuis plus de dix ans. Ils pensent que cela leur coûterait leur job).

A. La clôture métallique : Cette clôture, haute d'environ deux mètres cinquante et complètement rouillée, entoure complètement la maison, décourageant silencieusement les éventuels intrus avec ses pointes de faîte effilées.

Il faut réussir un jet de Grimper pour sortir de la propriété sans emprunter le portail. Si le grimpeur annonce qu'il est particulièrement prudent en grimpant, il doit réussir un jet égal ou inférieur à sa DEX x 5 % pour ne pas subir de dommage en se piquant (1D6 points de dommage). Si le grimpeur n'est pas particulièrement précautionneux, il

KARL ET HILDEGAARD

Ils sont tous les deux d'origine allemande et d'un âge proche de la soixantaine. Engagés comme gardiens en 1911 par Maurice, ils ont vécu depuis dans la petite maison à l'extérieur de la clôture. Maurice les paie relativement bien et, en contrepartie, ils sont censés surveiller la propriété, procéder aux réparations qui s'imposent et, une fois par semaine environ, entrer dans la maison pour faire la poussière et la nettoyer. C'est Maurice qui présentera le couple aux Investigateurs.

Karl et Hildegaard ne sont plus entrés dans la maison depuis que Hildegaard a éprouvé une terrible frayeur peu de temps après qu'ils aient été engagés. Un jour, pendant que Karl travaillait dans le jardinet qui entoure la statue d'Erich, Hildegaard était seule dans la maison, occupée à frotter le sol de marbre de l'entrée. Levant un instant les yeux de son travail, elle vit le fantôme de Béatrice, sur l'escalier, qui lui parlait. Hildegaard se rua hors de la maison en hurlant pour se jeter dans les bras de Karl, très intrigué par sa conduite. Celui-ci entra précautionneusement dans la maison, mais il ne vit rien et revint réconforter sa femme. Hildegaard finit par se remettre de sa frayeur, mais ni elle, ni son mari ne mirent jamais plus les pieds dans la demeure depuis cet incident. Ils craignent que Maurice, s'apercevant qu'ils n'ont pas nettoyé la maison comme convenu, ne les congédie et ne les chasse de la propriété. C'est pourquoi les réponses que Karl donnera lorsqu'on l'interrogera au sujet de la maison seront quelque peu prudentes.

Karl, comme sa femme, est de souche paysanne et a l'habitude du dur labeur. Compte tenu de son âge et de la taille de la propriété, il a tout de même accompli un sacré travail d'entretien depuis qu'il est là. Il est quelque peu soucieux du sort des Investigateurs et si, lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur de la maison, il entend des coups de feu ou des cris, il se peut qu'il décide à venir voir ce qui se passe, armé de son fusil de chasse de calibre .12 qu'il garde dans sa maisonnette. Pour surmonter sa peur d'entrer dans la maison, il devra réussir un jet de Chance. S'il rate ce jet, il ira se terrer dans sa petite maison en priant le ciel que la vieille demeure disparaisse de sa vie.

Karl

FOR 14	CON 15	TAI 13	INT 14	POU 12
DEX 12	APP 9	EDU 6	SAN 60	PdV 14

COMPETENCES : Electricité 50 % ; Mécanique 75 % ; Parler l'Anglais 35 % ; Fusil de chasse à deux canons de calibre .12 45 %.

Cela fait 35 ans que Hildegaard est mariée avec Karl et elle est toujours amoureuse de lui. Elle fera bonne impression sur les Investigateurs avec son air de bonne et honnête petite femme, même si elle ne parle pas beaucoup l'anglais et si elle est relativement timide. Si un Investigateur réussit un jet d'Eloquence pendant qu'il parle avec elle (en allemand, bien sûr), elle exprimera des craintes au sujet de son chat qu'elle appelle Klaus. Si un Investigateur réussit un jet de Psychologie en lui parlant, elle lui racontera l'histoire de sa rencontre avec le fantôme il y a quelques années, mais elle essayera en même temps de ne pas dire que Karl et elle ne sont plus retournés dans la maison depuis.

Hildegaard n'entrera pas dans la maison, sous aucun prétexte et même pas pour aider Karl.

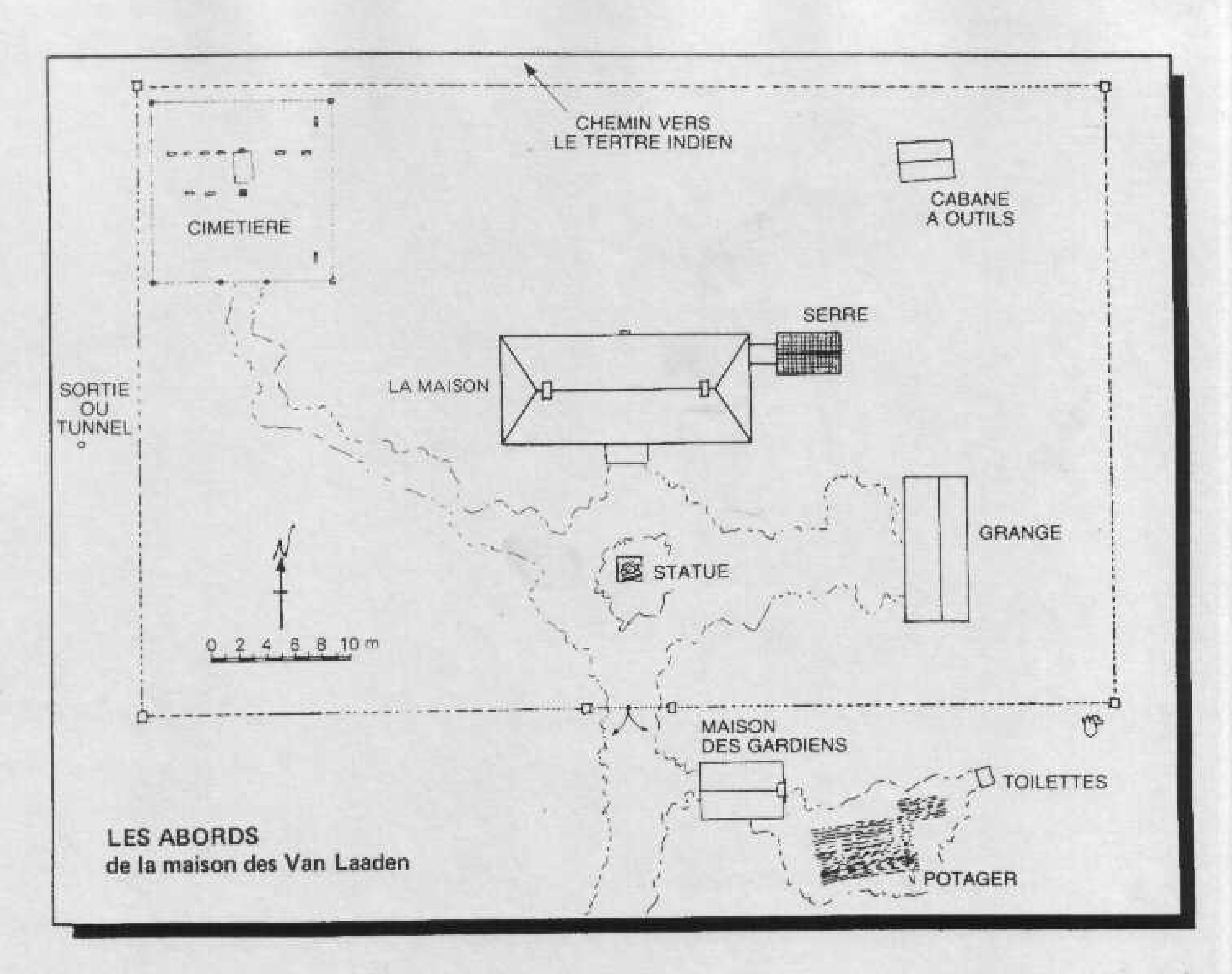
Hildegaard

FOR 11	CON 16	TAI 14	INT 10	POU 15
DEX 10	APP 14	EDU 6	SAN 53	PdV 15

COMPETENCES : Parler l'Anglais 15 % ; Premiers Soins 65 % ; Soigner Maladie 25 %.

Bien qu'ils soient amoureux l'un de l'autre, Karl et Hildegaard ont tendance à se disputer souvent et à haute voix. Au cours du séjour des Investigateurs, ils se disputeront dans leur maison et on pourra les entendre crier et hurler. Un jet de Parler l'Allemand permettra de se rendre compte qu'il ne s'agit que d'une banale scène de ménage, sans importance.

Le couple se couche tôt et un Investigateur observateur pourra noter que la lumière s'éteint toujours à neuf heures précises dans leur maisonnette. Le couple s'endort immédiatement. On aura prévenu les Investigateurs que Karl ferme toujours la porte de la demeure avant d'aller se coucher. Comme ils ne possèdent pas la clef de la porte, s'ils veulent quitter la maison après neuf heures, il faudra qu'ils appellent Karl. Celui-ci viendra leur ouvrir la porte s'il se réveille en réussissant un jet d'Ecouter.



LES ABORDS
de la maison des Van Laaden

faudra qu'il réussisse un jet égal ou inférieur à son POU x 2 % pour ne pas se blesser. Une fois blessé de cette manière, un Investigateur devra réussir un jet inférieur ou égal à sa CON x 5 % pour ne pas contracter un empoisonnement de sang qui le clouerait au lit pour 1D6 semaines.

B. La statue : Sculptée dans le marbre, sur un petit piédestal, elle représente un marin de la Nouvelle Angleterre en costume traditionnel. Dans sa main il tient une roue de gouvernail et à ses pieds repose une ancre de bateau.

Sur le piédestal est gravée une inscription très érodée qui dit : "Notre père, Erich Van Laaden, 1762-1848". Si un Investigateur réussit un jet d'Ecouter en tapant sur le piédestal, il s'apercevra que celui-ci est creux. A l'intérieur on trouvera une vieille horloge de bateau avec le mot "Tanager" inscrit dessus et une vieille couronne de fleurs qui ont été placées à cet endroit par la famille le jour de l'inauguration de la statue. Il faudra un équipement lourd pour retirer prudemment la statue de son piédestal.

C. La grange : Ce bâtiment est de la même époque que la maison elle-même. Sur le devant il y a trois portes à doubles battants qui, si elles n'étaient pas bloquées en position fermée par le toit qui s'est effondré, pourraient permettre aux Investigateurs de garer leur voiture à l'intérieur. Les portes qui se trouvent à gauche et à droite sont fermées avec une FOR de 25, alors que la porte du centre est fermée par une FOR de 32. Deux Investigateurs peuvent essayer en même temps de forcer une porte à s'ouvrir en combinant leur FOR. Ils peuvent essayer jusqu'à ce qu'ils y parviennent. Si un Investigateur réussit un jet d'Idée alors qu'il est en train d'essayer d'ouvrir la porte centrale, il réalisera que c'est elle qui retient le toit et que son ouverture peut provoquer l'effondrement de tout le bâtiment. Tous ceux qui se tiendront près de la grange lorsqu'elle s'effondrera devront réussir un jet d'Esquiver pour ne pas prendre 2D6 points de dommage.

Si les Investigateurs réussissent à ouvrir une porte, ils verront que la grange est remplie de mur à mur et du sol au plafond de boîtes, caisses, coffres et de toutes sortes de vieux objets. Il faudra 10 heures/homme pour remuer toute cette marchandise et la sortir avant de pouvoir y jeter un coup d'œil. Si les Investigateurs le font, le Gardien pourra leur demander de réussir divers jets de compétences pendant qu'ils déballent. En dehors de quelques objets de famille sans grande importance, il n'y a rien de valeur. Il faudra aussi 10 heures/homme pour remballer tout ce qui a été sorti et pour le remettre en place.

D. La serre : Facile à voir lorsqu'on se tient près de la grange, ses vitrages sont couverts de poussière et moisissure, mais, c'est étonnant, aucun carreau n'est cassé. Si un Investigateur gratte ou essuie un carreau pour enlever le film de saleté qui le recouvre et pour regarder à l'intérieur de la serre, il s'apercevra que la face interne du carreau est aussi sale et il ne pourra rien voir. La porte de la serre est fermée, mais une des clefs remises par Maurice peut l'ouvrir (cf. "L'intérieur de la maison : Le rez-de-chaussée").

E. La cabane à outils : La porte n'est pas verrouillée. A l'intérieur il y a un assortiment très ordinaire de brouettes, d'arrosoirs, d'outils de jardin, etc. il est évident que Karl utilise ce petit bâtiment de temps en temps (il fait encore un peu de jardinage) parce qu'il est propre et sans toiles d'araignée.

Si l'un des Investigateurs examine les outils il remarquera que sur la lame de la bêche il y a une croûte brunâtre qui ressemble à du sang séché. Si un Investigateur réussit un jet de Zoologie en l'étudiant avec les instruments adéquats, il constatera que c'est du sang d'un animal rongeur. En fait, c'est du sang d'une marmotte que Karl a tuée il y a quelques semaines dans son jardin.

F. Le cimetière familial : Se dressant au fond de la propriété et partiellement caché par des hautes herbes et des buissons de broussaille, un grand monument en forme d'obélisque indique l'endroit où se trouve la tombe d'Erich Van Laaden au centre du petit cimetière familial.

En y regardant de plus près, on peut s'apercevoir que ce petit cimetière clôturé est un des rares endroits qui a bien été entretenu par Karl. Bien que quelques-unes des pierres tombales soient usées et difficiles à lire et que certaines d'entre elles soient déplacées légèrement, dans l'ensemble les tombes sont propres et bien visibles, les chemins qui passent entre elles étant dégagés de mauvaises herbes.

En faisant un petit effort, les Investigateurs pourront réussir à déchiffrer les noms et les dates inscrits sur les pierres tombales. Derrière le monument de marbre veiné de gris, repose Erich Van Laaden, 1762-1848. Immédiatement à sa droite se trouve Brandon, 1807-1847 ; à côté de celui-ci repose Henry, 1802-1863 ; puis Priscilla, 1804-1859 et Elizabeth, 1832-1852. Au pied des tombes de Henry et Priscilla, il y a deux autres tombes, celles de Aaron, 1827-1866, et de Béatrice, 1832-1898.

A gauche de la tombe d'Erich sont enterrés Jonathan, 1787-1842, et David, 1803-1858. Dans le coin sud-est du petit cimetière se trouve une petite tombe très simple qui porte seulement l'inscription "Un étranger - 1853". Dans le coin nord-est, loin des autres tombes de la famille est enterré Allen Van Laaden, 1832-1863.

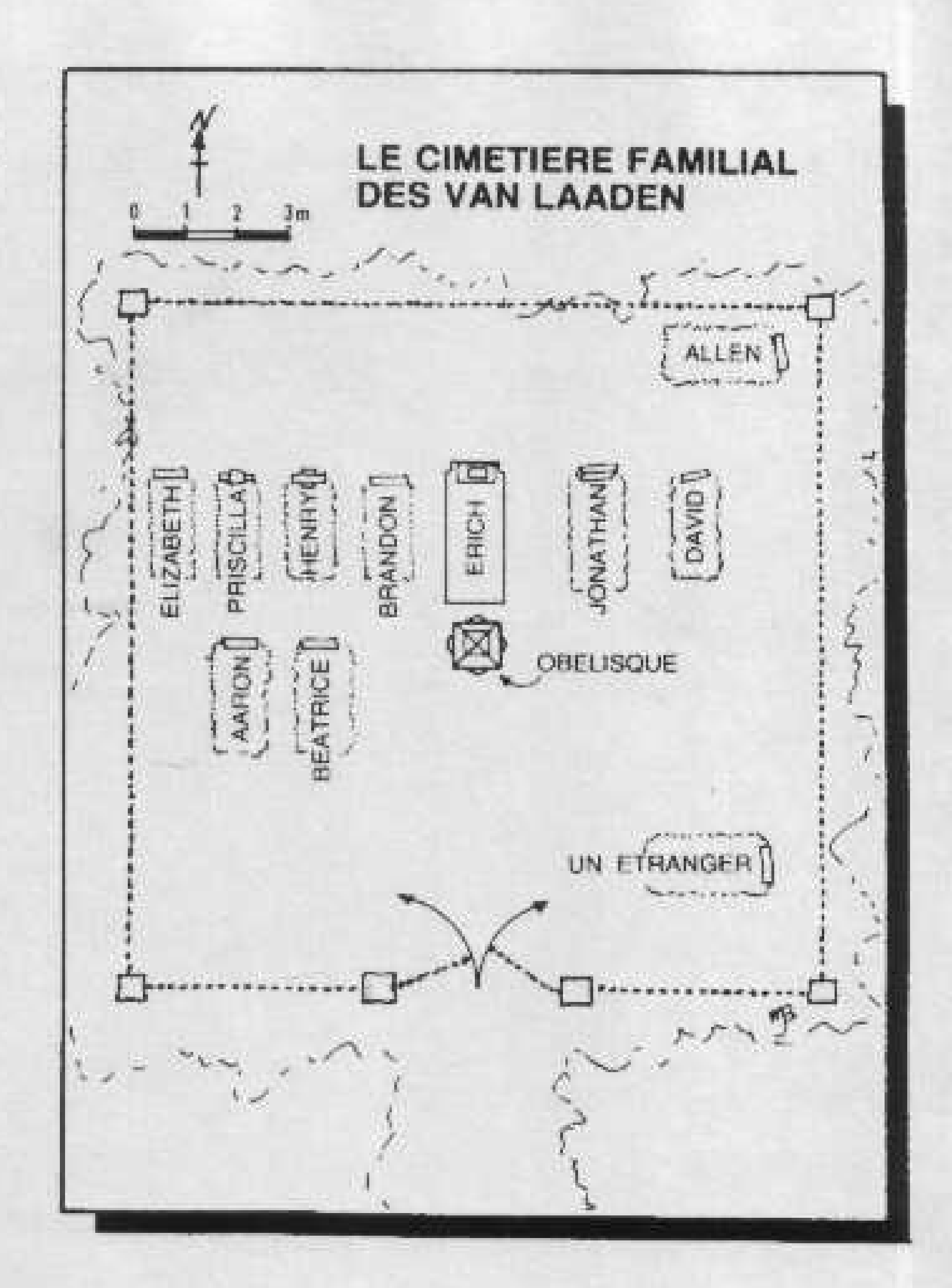
G. La sortie du tunnel d'évasion : Si un Investigateur fait des recherches dans ce coin en réussissant un jet de Trouver Objet Caché, il remarquera une petite dépression circulaire dans le sol, partiellement cachée par un gros buisson de forsythia sauvage.

Si les Investigateurs creusent à cet endroit et enlèvent le buisson, ils verront que la dépression est remplie de gros rochers. Ces rochers sont coincés dans l'entrée d'un tunnel creusé dans la terre et qui a été étayé avec des poutres de bois. Si ce tunnel est dégagé (cela prendra 30 heures/homme), les Investigateurs pourront accéder à la salle murée de la cave.

H. Le chemin vers le tertre indien : Si ce chemin est suivi, à travers les bois, sur environ quatre cents mètres, il mènera à un grand tertre de terre d'environ six mètres de diamètre. Un jet réussi d'Anthropologie permettra de dire que ce tertre est d'origine indienne, probablement érigé par des membres de la tribu des Ottawa. Un jet réussi d'Archéologie permettra de voir qu'il a été déjà complètement fouillé et que la terre a été remise en place. (Un rapport complet sur les découvertes qui y ont été faites en 1878 peut être trouvé à l'université du Michigan). Si les Investigateurs décident de creuser le tertre dans l'espoir d'y trouver quelque chose, le Gardien leur permettra de tenter un jet de Chance par jour afin qu'il puisse découvrir une pointe de flèche ou des fragments de poterie oubliés. De toute façon, tout ce que les Investigateurs trouveront leur sera inutile.

L'EXTERIEUR DE LA MAISON

La maison elle-même a quelque chose de menaçant. Vous ressentez sa "malveillance" en vous en approchant. Les volets de bois et les portes sont fermés, comme si la maison refusait silencieusement que vous pénétriez ses secrets. En vous en approchant encore, vous pouvez voir les restes du blanc de chaux qui protégeait ses bardeaux de bois. Il est évident que personne n'a entretenu les parterres de fleurs qui en décoraient les abords. Des plantes grimpantes et des broussailles recouvrent partiellement les fenêtres du rez-de-chaussée tout autour de la maison.



Ce bâtiment à deux étages est surmonté d'un toit à quatre pans percé de deux cheminées en briques qui s'effritent.

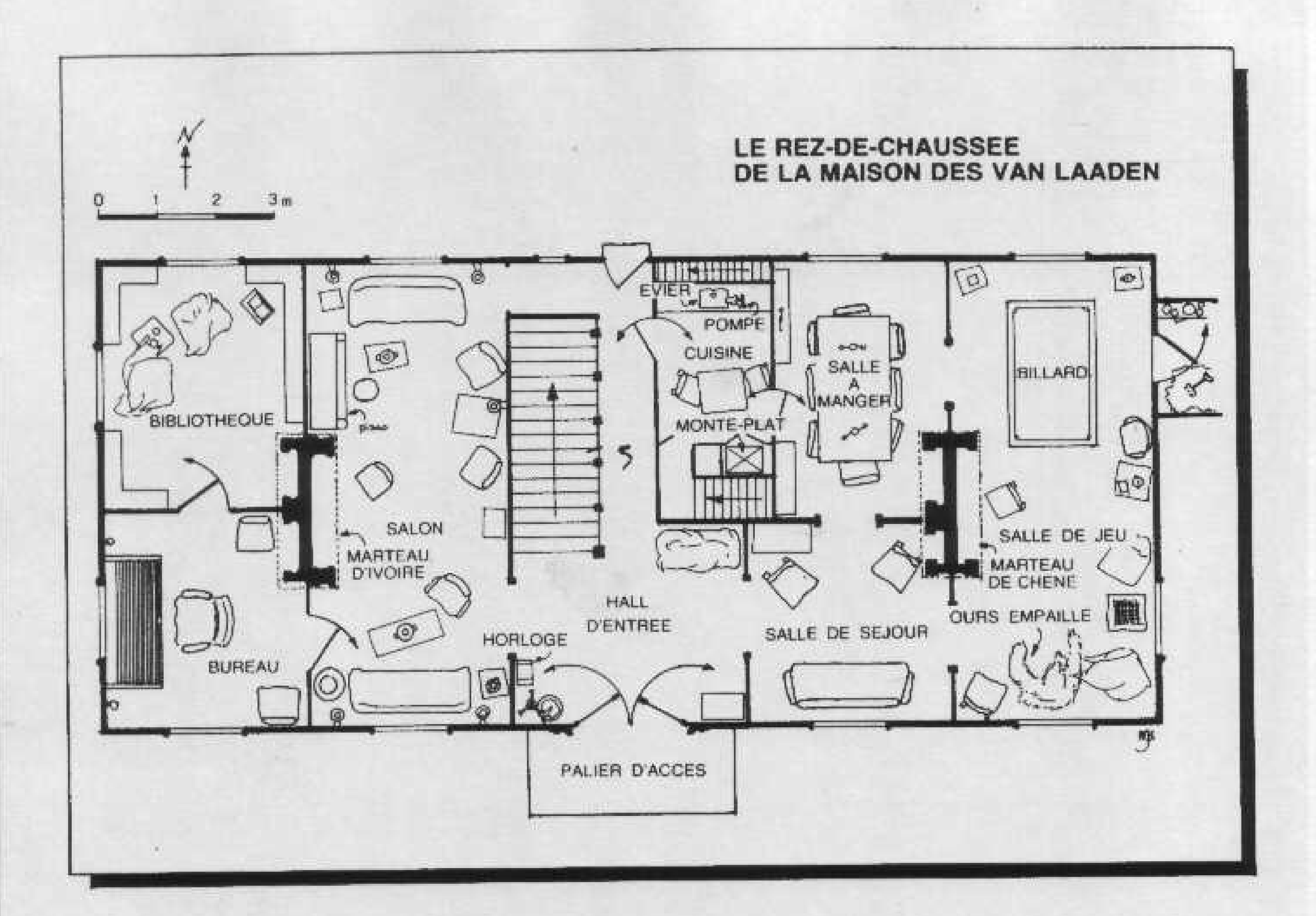
Le chemin d'accès à la porte principale a été partiellement dégagé par Karl et mène à un petit porche. L'entrée principale de la maison est fermée par une paire de très grandes portes de chêne décorées de frappoirs de fer et surmontées par une large imposte. En mettant les pieds dans le porche vous ressentez une envie soudaine de vous sauver, mais cela passe.

Il y a trois entrées : la porte principale, la porte arrière et la serre. Elles sont toutes les trois verrouillées, mais les clefs des deux dernières sont parmi celles que Maurice Van Laaden a remis aux Investigateurs. Ceux-ci peuvent même décider d'entrer par une fenêtre. C'est facile à faire en forçant un volet avec un pied de biche, puis en soulevant le guichet inférieur de la fenêtre ou en cassant un carreau. Cette façon d'agir attirera l'attention de Karl, mais il ne dira rien.

L'INTERIEUR DE LA MAISON

Ce qui suit est une description de l'intérieur de la maison. Elle couvre la plupart des endroits où les Investigateurs peuvent vouloir faire des recherches.

Lorsque la porte s'ouvre vers l'intérieur en grinçant, le rayon de votre lampe perce l'obscurité et les volutes de poussières qui dansent dans la lumière jaune vous donnent une idée de l'état général dans lequel se trouve l'intérieur de la maison. Dans toutes les directions où vous dirigez le faisceau de votre lampe, vous trouvez d'épaisses couches de poussières et des toiles d'araignées, alourdies de moisissures, qui pendent dans les couloirs et sont suspendues au plafond et sur les meubles en formant un épais filet collant. Vous pouvez sentir une odeur forte de renfermé qui imprègne l'endroit, une odeur de vieux remplie d'une humidité écœurante et peu naturelle.



Un rapide tour d'horizon vous persuade que la maison a été abandonnée à la hâte il y a quelques années. Des tables sont mises, des bougies se dressent dans les candélabres et les cheminées sont remplies de bois, prêtes à être allumées.

Tout Investigateur qui réussira un jet d'Idée comprendra que, bien que Maurice ait dit que Karl et Hildegaard ont entretenu la maison, personne n'y est entré depuis des années.

A ce moment, les Investigateurs ressentiront à nouveau la bizarre impression que la maison "ne veut pas d'eux". Chacun d'eux doit réussir un jet de SAN en passant le seuil pour ne pas perdre 1 point de SAN. Une fois à l'intérieur, le sentiment de menace subsiste.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Le hall d'entrée

Vous êtes dans le hall d'entrée de la maison. Derrière vous, les deux grandes portes de chêne donnent sur le porche. Directement en face de vous il y a un grand escalier de bois ciré qui mène au premier étage. Sur la droite de cet escalier il y a un long couloir sombre, encombré de toiles d'araignées, qui s'enfonce dans le noir vers l'arrière de la maison. De part et d'autre du hall d'entrée, des ouvertures laissent voir d'autres pièces meublées et décorées de tableaux.

A votre droite, dans un coin, il y a une vitrine remplie d'oiseaux et d'autres animaux sauvages en porcelaine. De l'autre côté, il y a un porte-manteau et un porte-parapluie près d'une vieille horloge silencieuse. Un long manteau noir, couvert de poussière est suspendu au porte-manteau et un parapluie fermé est placé dans le porte-parapluie fait d'un pied d'éléphant. De l'autre côté du hall il y a un petit sofa recouvert d'un drap de coton et, accroché près de lui, il y a un miroir de plain pied monté dans un cadre travaillé à la feuille d'or. Au-dessus de vos têtes, un grand lustre à bougies est suspendu à une chaîne, ses larmes de cristal ternies par la poussière qui les recouvre.

Tout Investigateur qui réussira un jet de Connaissance remarquera que les porcelaines sont des objets de valeur. La collection complète peut valoir approximativement 250 $ au prix courant du marché. Le pied d'éléphant dans lequel se trouve le parapluie est un véritable pied d'éléphant (un souvenir de voyage ramené par Brandon). Il y a un nom cousu à l'intérieur du manteau noir, c'est un manteau qui appartient à Maurice.

EVENEMENTS INQUIETANTS

L'Esprit qui hante la maison peut, entre autres choses, provoquer un balancement du lustre un jouant sur la flexibilité des planches du plafond auxquelles il est attaché. Dans une situation extrême, il peut même s'arranger pour que ces planches qui retiennent le lustre cassent et que celui-ci tombe, infligeant 2D8 points de dommage à tous ceux qui se trouvent en dessous et qui ne réussissent pas un jet d'Esquiver. L'Esprit peut aussi remettre l'horloge en marche en faisant jouer les lames du parquet sur lesquelles elle repose et ce, à un moment où les Investigateurs ne sont pas dans le hall. Bien sûr, il peut aussi se servir du miroir pour faire des grimaces aux membres du groupe.

La cuisine

Le sol est nu. Les portes du buffet sont ouvertes et il n'y a rien à l'intérieur. La cuisine semble être la pièce la plus déserte que vous ayez rencontrée au rez-de-chaussée. L'évier est sale et sec. D'épaisses toiles d'araignées emprisonnent la pompe à eau et la tablette qui la surplombe. Il y a une petite table avec deux chaises au milieu de la pièce.

D'un côté de la table il y a une petite porte étroite avec une serrure. De l'autre côté il y a une plus petite porte, d'un style différent et qui ne mesure qu'un mètre cinquante de haut sur soixante centimètres de large. Elle se trouve à peu près à un mètre vingt du niveau du sol. Les deux sorties de la pièce sont équipées de portes battantes.

La porte étroite est fermée à clef, mais les Investigateurs peuvent l'ouvrir (avec une des clefs qu'on leur a remises) pour découvrir l'escalier qui mène à la cave. La plus petite porte donne sur un monte-plat. Un Investigateur d'une TAI de 13 ou moins peut tenir dans ce mini-ascenseur et, en utilisant la corde d'actionnement, il pourra monter au premier étage de la maison. Au fond de la boite du monte-plat il y a une grosse tache brune, profondément imprégnée dans le bois. Un jet de Zoologie ou de Botanique permettra de l'identifier comme étant une tache de sauce provenant d'un plat qui a été renversé il y a longtemps. En farfouillant dans le buffet et dans les étagères, on ne trouvera que quelques ustensiles de cuisine et de table ainsi que quelques bougies. Sous l'évier il y a une seconde pompe à eau qui permettait de faire monter de l'eau jusqu'aux salles de bain des étages supérieurs. Les joints de cette pompe sont désséchés et effrités, ce qui la rend inutilisable. Par contre, celle qui se trouve au dessus de l'évier fonctionne.

EVENEMENTS INQUIETANTS

L'Esprit peut projeter en l'air un couteau à manche de bois ou quelques meubles, mais le plus souvent il fera voyager le monte-plat de haut en bas et de bas en haut de son puits sans qu'aucune raison apparente puisse être décelée. Il peut aussi s'arranger pour que l'eau qui sort de la pompe à eau en état de fonctionnement ressemble à du sang.

Le salon

La première chose que vous remarquerez dans cette pièce, c'est la cheminée centrale qui domine le long du mur ouest. Elle peut contenir une bûche d'une longueur de près de deux mètres et un homme pourrait marcher dedans sans presque se baisser. Le manteau de cette cheminé est fait d'un seul bloc de bois de couleur noire et taillé à la main. Un certain nombre de petits objets sont placés dessus. Les murs sont recouverts de panneaux de bois peints en blanc qui s'arrêtent à mi-hauteur pour laisser la place à un papier peint à motif floraux, largement défraichi et décollé.

Le sol est presqu'entièrement recouvert par plusieurs grands tapis et les murs sont décorés par des tableaux dont le plus grand, qui représente un paysage d'automne, est accroché au-dessus de la cheminée. Il y a deux principaux regroupements de meubles, chacun à un bout de la pièce. Ils sont tous les deux composés d'un massif sofa qui domine quelques chaises et tables plus petites. Un grand piano droit, décoré de bas reliefs sculptés à la main, se dresse près de la cheminée et quelques chaises sont dispersées dans la pièce. Au sud de la cheminée, il y a une porte fermée. Juste à côté de cette porte, au sommet d'un pilier cylindrique de marbre poli de presqu'un mètre vingt de haut, il y a une sphère de verre, ouverte sur le dessus et creuse. Ce globe a un diamètre de près de cinquante centimètres. Même de loin vous pouvez voir qu'il est à moitié rempli de poussière. Un certain nombre de lampes-tempête peuvent être aperçues sur les tables. D'autres sont montées sur les murs.

Si un Investigateur réussit un jet de Botanique en examinant le manteau de la cheminée, il verra qu'il est en ébène, un bois noir très dense qu'on trouve en Afrique. Des blocs d'une aussi belle qualité que celui qui décore la cheminée viennent généralement du Gabon. A chaque extrémité du manteau il y a des photographies encadrées - des daguerréotypes - dans de jolis cadres décoratifs. L'une des photographies montre un homme d'âge moyen, très élégant dans son uniforme de l'armée de l'Union. L'autre est la photo d'une jolie femme sensiblement du même âge. (Ces photos sont celles de Aaron et de Béatrice, prises juste avant que Aaron ne parte à la guerre). Au centre du manteau repose un gros caillou. Un jet réussi d'Astronomie ou de Géologie laissera penser qu'il est d'origine météorique. Les tableaux représentent des paysages ordinaires et des membres de la famille. L'un d'eux, accroché au mur est, entre les ouvertures, est un portrait de l'austère et religieux Jonathan, il est daté de 1838. Un autre tableau, daté de 1842, représente un adolescent d'environ quinze ans et une petite fille âgée probablement d'une dizaine d'années. Leurs noms ne sont pas indiqués sur le cadre du tableau, mais d'après la date, les Investigateurs pourront peut-être en conclure qu'il s'agit de Aaron et de Elizabeth.

EVENEMENTS INQUIETANTS

Pour une manifestation spéciale, l'Esprit peut utiliser de temps en temps le piano, qui est en fait un piano mécanique. Acheté en 1879 par Béatrice qui venait d'être veuve, il est prêt à jouer parce qu'un rouleau de papier percé de trous est en place et qu'il comporte un certain nombre de pièces de bois que l'Esprit peut actionner. Le piano ne jouera qu'un court moment et si un Investigateur réussit un jet de Mécanique alors qu'il est en train d'examiner l'intérieur de l'instrument, il pourra trouver le ressort qui permet d'emmagasiner l'énergie. En théorie, les Investigateurs peuvent penser qu'en passant près du piano ils ont déclenché le ressort en faisant sauter le taquet qui le retenait. Le choix de l'air qui sera joué par le piano est laissé à la discrétion du Gardien.

Si l'étrange globe de verre est examiné, il apparaîtra que la poussière qui s'y trouve contient de petits objets facilement visibles. Si un Investigateur veut les sortir, il pourra le faire facilement. En enlevant la poussière qui les recouvre, on s'apercevra que ce sont des restes desséchés de quelques poissons rouges que Maurice a accidentellement oubliés là dans sa hâte de quitter la maison.

Le bureau

Vous venez d'entrer dans une pièce dont les murs sont entièrement recouverts de panneaux de bois sombre. Elle est sobrement décorée et ne contient qu'un bureau américain avec sa chaise ainsi que deux chaises plus petites placées contre le mur. Il y a une fenêtre dans chacun des murs extérieurs et une porte dans le mur nord. Dans le mur est, vers le coin nord de la pièce, il y a une petite cheminée dont le manteau est fait du même bois noir que celui de la cheminée que vous avez vue dans le salon. C'est en fait le même bloc de bois qui passe à travers le mur et qui sert de manteau aux deux cheminées.

Cette pièce était utilisée pour les discussions d'affaires et le dernier à l'avoir beaucoup utilisée était Aaron. Le cylindre du bureau est fermé à clef et aucune des clefs en possession des Investigateurs ne correspond. On peut le forcer en endommageant inévitablement le bureau, mais cela permettra d'avoir accès à son contenu.

A l'intérieur il y a des archives familiales qui remontent à 1821. Il faudra trois heures pour les lire en entier. Si un Investigateur décide de les lire, il découvrira toutes les affaires faites par la famille. Il apprendra comment celle-ci a d'abord investi dans les vergers en arrivant dans le Michigan, puis comment elle a réinvesti dans la fabrication de meubles plus tard. Vers la fin de sa vie, Aaron a vendu la plus grande partie des actions de la famille , ne gardant que la maison et quelques centaines d'acres de collines boisées qui l'entourent.

Ces archives contiennent aussi un certain nombre de documents en rapport avec la rénovation et le renouvellement de l'ameublement de la maison (reçus, factures de transport, etc...). Parmi ces documents il y en a deux qui peuvent éventuellement faire naître des soupçons chez les Investigateurs. Le premier est une lettre, adressée à Henry Van Laaden par le contremaitre de l'une des usines de la famille. La deuxième est un double d'une lettre adressée par Henry à un employé. (Cf. "Les documents Van Laaden", n° 6 et n° 7). Ces documents ne sont pas extraordinairement intéressants et ils ne devraient

pas être spécialement portés à l'attention des Investigateurs, à moins que certains d'entre eux ne commencent à avoir une idée de la vérité qui se cache derrière le mystère de la maison.

Dans le bureau se trouve aussi le journal intime de Aaron Van Laaden. Il ne l'a plus tenu depuis le moment où il est parti à la Guerre Civile jusqu'à sa mort en 1866. (Cf. "Les documents Van Laaden" n° 8).

Le journal intime de Aaron Van Laaden

Aaron a tenu ce journal entre le début de l'année 1853 et le moment où il est parti à la Guerre Civile. Il est en mauvais état, les pages jaunies se détachent de la reliure et l'encre est passée et difficile à lire. Pour découvrir un indice intéressant, il faudra que l'Investigateur qui tente de lire le journal consacre quatre heures à ce travail et réussisse un jet de Lire l'Anglais. Si ce jet n'est pas réussi, il sera quand même capable de lire des passages, mais ces passages seront en rapport avec les activités civiques et/ou les affaires dans la région de Grand Rapids et ne présenteront donc aucune utilité.

La bibliothèque

Les murs de cette pièce sont couverts d'étagères qui montent jusqu'au plafond, sauf aux endroits où se trouvent les deux fenêtres et la porte qui permet d'entrer dans le bureau. Deux chaises confortables, recouvertes de draps, flanquent une petite table marocaine sur laquelle vous pouvez voir un petit cendrier en verre et un gobelet de cristal. Dans le coin de la pièce qui est près de vous, il y a une cheminée dont le manteau est aussi une partie du bloc de bois qui sert de manteau aux deux autres cheminées des pièces voisines. Dans le coin opposé, de l'autre côté de la pièce, un grand livre noir repose sur un lutrin en érable rouge. Le sol est décoré par de grands tapis persans qui atteignent presque les murs. Des lampes à pétrole, inutilisées depuis fort longtemps, sont serties dans un lustre qui pend du centre du plafond.

Cette bibliothèque était utilisée pour distraire les invités. Les livres sur les étagères sont surtout des recueils de poèmes, des récits de voyages et des œuvres d'auteurs classiques. Si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché alors qu'il parcourt les étagères, il pourra repérer un livre noir de taille respectable dans le rayon réservé aux récits de voyages. Ce livre est remarquable parce qu'il ne comporte pas de titre sur la couverture et, s'il est examiné, on s'apercevra que c'est un exemplaire de "*Les Voyages et Déplacements de Brandon Van Laaden*". (Cf. "Les documents Van Laaden", n° 5).

Les Investigateurs peuvent utiliser cette bibliothèque pour faire des recherches, mais la sélection de livres est limitée.

Tout sujet de recherche doit être classé par son thème et les réponses qu'on pourra trouver seront déterminées dans les limites établies pour ce thème, quelle que soit la compétence de l'Investigateur. Cette procédure reflète le fait que la bibliothèque est incomplète. Peu de livres, pour ne pas dire aucun, ont été ajoutés sur les rayons depuis la mort de Aaron en 1866. Ce détail pourra aussi modifier les chances de répondre à une question spécifique.

Les limites sont les suivantes : Anthropologie 30 % ; Archéologie 25 % ; Astronomie 05 % ; Botanique 55 % ; Chimie 15 % ; Droit 05 % ; Géologie 10 % ; Histoire 75 % ; Occultisme 05 % ; Zoologie 30 % ;

Les Voyages et Déplacements de Brandon Van Laaden

Cet ouvrage peut être trouvé soit sur les étagères de la bibliothèque du rez-de-chaussée de la vieille demeure familiale, soit dans le rayon des "raretés" de la bibliothèque municipale de Grand Rapids. Il ne sera pas nécessaire de réussir un jet de Lire l'Anglais pour le lire, mais il faudra, en raison de son épaisseur et du style amateuriste employé par l'auteur, huit heures entières pour le parcourir du début à la fin.

Ce gros livre, relié de cuir d'apparence coûteuse et imprimé sur papier épais a été publié, à compte d'auteur, par la famille Van Laaden, à la mémoire de Brandon qui est mort des suites d'une courte maladie avant de l'avoir terminé. L'exemplaire qui se trouve à la bibliothèque municipale a été remis gracieusement par la famille Van Laaden qui a joué un grand rôle dans la création de cette institution d'intérêt public.

La salle de séjour

Cette petite pièce est simplement meublée d'un canapé de taille moyenne et de deux chaises. Dans un coin se dresse une grande commode de bois avec des portes vitrées alors que dans un autre coin il y a une petite cheminée surmontée d'un gros manteau de chêne à peine dégrossi. Une natte colorée couvre la plus grande partie du sol et les murs sont tapissés d'un papier peint ayant pour motif des temples de style grec dans lesquels batifolent des nymphes et des faunes.

EVENEMENTS INQUIETANTS

Cette pièce était le plus souvent utilisée pour discuter avec les invités avant les repas. En raison de son exposition au sud, elle était aussi appréciée de jour comme salle de réunion. C'est dans cette pièce que la jeune Elizabeth venait s'asseoir pour avoir des conversations avec l'Esprit.

L'Esprit craint de trop attirer l'attention dans cette partie de la maison. Aussi limite-t-il ses manifestations au minimum à cet endroit.

La salle à manger

Les murs de cette pièce sont décorés par une combinaison de panneaux de bois peints en blanc et de papier peint. Au centre domine une grande table en bois d'érable noir. Elle est mise : sur une nappe de coton, il y a des assiettes et des plats en porcelaine de chine, des verres de cristal et des couverts en argent. Une douzaine de chaises entourent cette table. A l'extrémité nord du mur ouest il y a une longue desserte basse du même style qu'un haut meuble à tiroir chinois qui se trouve à l'autre bout de la table. Dans le mur est vous pouvez voir une cheminée, construite dans le coin de la pièce et surmontée d'un manteau de chêne mal dégrossi et de taille démesurée. Près de la cheminée, pratiquement caché par une épaisse couche de toiles d'araignées, une ouverture mène vers une autre pièce sombre. La lumière pour les soupers était donnée par un grand lustre à bougies suspendu au dessus de la table et par des candélabres d'argent posés aux extrémités de la table et sur la desserte.

Bien que la table soit mise comme si quelqu'un attendait des invités, les assiettes et les verres sont recouverts d'une épaisse couche de poussière. Un coup d'œil rapide montrera qu'il n'y a nulle trace de nourriture sur cette table. Les plus gros couverts d'argent portent l'estampille "Revere", ce qui permettra à un Investigateur qui réussira un jet d'Histoire de dire que ce sont des objets d'origine authentiquement pré-révolutionnaire.

Une fouille de la desserte et du meuble chinois ne permettra de trouver que des couverts en argent, des pièces en étain, des nappes et serviettes en coton d'Ecosse et des porcelaines chinoises fabriquées à Dresde.

La salle de billard et de jeu

C'est une grande pièce qui s'étend de l'avant de la maison à l'arrière. Elle était autrefois chauffée par la grande cheminée qui occupe le centre du mur ouest. Le manteau de cette cheminée est fait du même bloc de chêne que celui qui agrémentait les cheminées de la salle de séjour et de la salle à manger. Au-dessus de la cheminée a été accroché un grand bouclier à motifs colorés sur lequel deux lances à large pointe d'aspect effrayant ont été entrecroisées. Le sol est couvert d'un certain nombre

de tapis colorés d'importation. Les murs sont couverts par des panneaux de bois naturel sur lesquels sont accrochés des trophées de chasse, les têtes d'au moins une bonne douzaine d'animaux. A l'extrémité sud de la pièce se dresse un ours noir empaillé en position debout. La partie nord de la pièce est occupée par un grand billard au tapis vert mangé de moisissure. Il y a aussi une table à échecs placée entre deux chaises confortables et d'autres regroupements de chaises et de petites tables. Sur ces tables on peut voir des lampes à pétrole, un livre et un humidificateur à cigare.

Si un Investigateur réussit un jet de Connaissance ou de Zoologie, il pourra dire que les têtes d'animaux proviennent d'Afrique. L'ours noir a manifestement été tué dans la région. Chaque trophée porte une petite plaque de cuivre. Si le vert de gris en est enlevé on découvrira que tous les animaux ont été tués par Brandon Van Laaden entre 1843 et 1844. Un jet réussi d'Anthropologie pendant qu'on examine les lances et le bouclier montrera que ces objets sont d'origine africaine. Sur le manteau de la cheminée il y a une petite statuette en bois représentant une sorte de petit démon avec des ongles en métal. Cette statuette vient aussi d'Afrique.

Les livres qui traînent dans la pièce n'ont aucun intérêt. L'humidificateur est à moitié rempli de cigares desséchés qui tombent en poussière.

L'atelier de rempotage

Cette petite pièce se trouve entre la serre et la maison. Le long du mur nord sont fixées des étagères pleines de pots de terre cuite, des chassis de bois, et de quelques seaux. En face, il y a un tas de terreau de belle taille, à même le sol, avec un trou creusé dedans.

La porte qui donne sur la maison est fermée à clef (les Investigateurs la trouveront parmi celles qui leur ont été remises), mais la porte qui donne sur la serre est simplement fermée avec un loquet. Quelque soit la manière dont ils fouillent cette pièce, les Investigateurs n'y trouveront aucun indice.

La serre

Lorsque vous entrerez dans la serre vous prenez conscience d'une sorte d'aura de mort et de pourriture. Les plantes qui, par le passé, remplissaient les tables et les chassis de leur luxuriance ne sont plus, maintenant, que des tiges flétries et brunies. De vieilles fleurs desséchées pendent çà et là ou gisent sur le sol couvert de terreau. Près de la porte qui donne sur l'extérieur, il y a une trappe d'environ 40 cm de côté dont le couvercle est retenu par une barrette de bois pour qu'il soit bien fermé.

Toutes les plantes de la serre (un jet de Botanique les identifiera comme étant des plantes potagères et des plantes d'agrément annuelles) sont mortes depuis longtemps. La dernière personne qui s'en est occupée était Virginia, qui est morte en 1911. Si un Investigateur soulève le couvercle de la trappe, il verra un petit escalier de bois branlant qui mène vers une petite salle sombre aux murs de terre et qui fait à peine plus d'un mètre quatre vingt de large sur deux mètres cinquante de long. Au moment où il se penchera pour regarder il sera assailli par une bouffée d'air fétide et puant, lourd d'une odeur de chair décomposée. Quiconque est exposé à cette odeur et ne réussira pas un jet inférieur ou égal à sa CON x 5 % sera pris d'une violente nausée et vomira, ce qui aura pour effet de le laisser incapable d'agir pendant 5-10 minutes. Si un Investigateur entre dans cette pièce, il devra réussir un nouveau jet inférieur ou égal à sa CON x 5 % s'il ne prend pas la précaution de se couvrir le nez et la bouche avec un chiffon ou un mouchoir.

Une fois descendu, un Investigateur pourra se rendre compte que cette pièce servait de garde-manger. Deux des murs de terre sont couverts d'étagères sur lesquelles il y a des bocaux de conserves pourries. Sous l'une des étagères, enroulé sur le sol, il y a le cadavre décomposé d'un chat, apparemment mort de faim depuis au moins une quinzaine de jours. C'est le chat de Hildegaard et Karl. Six semaines plus tôt, il a été entraîné là par le druide qui a refermé le couvercle de la trappe pour le laisser mourir de faim. Hildegaard et Karl pensent simplement que leur chat s'est sauvé.

> **EVENEMENTS INQUIETANTS**
> En dehors du fait que le druide puisse attaquer un Investigateur avec les plantes, il a aussi la possibilité d'en pousser un alors qu'il descend le petit escalier, de fermer le couvercle de la trappe et de la verrouiller avec la barrette de bois.

LE PREMIER ETAGE

Le palier

Pendant que vous montez précautionneusement le long de l'escalier grinçant le faisceau de votre lampe tombe sur un immense portrait accroché au mur nord, sur le palier, flanqué de deux armures portant de longues hallebardes. En enlevant les toiles d'araignée, vous découvrez le portrait d'Erich Van Laaden, posant près d'une barre de navire, le regard perdu dans le lointain.

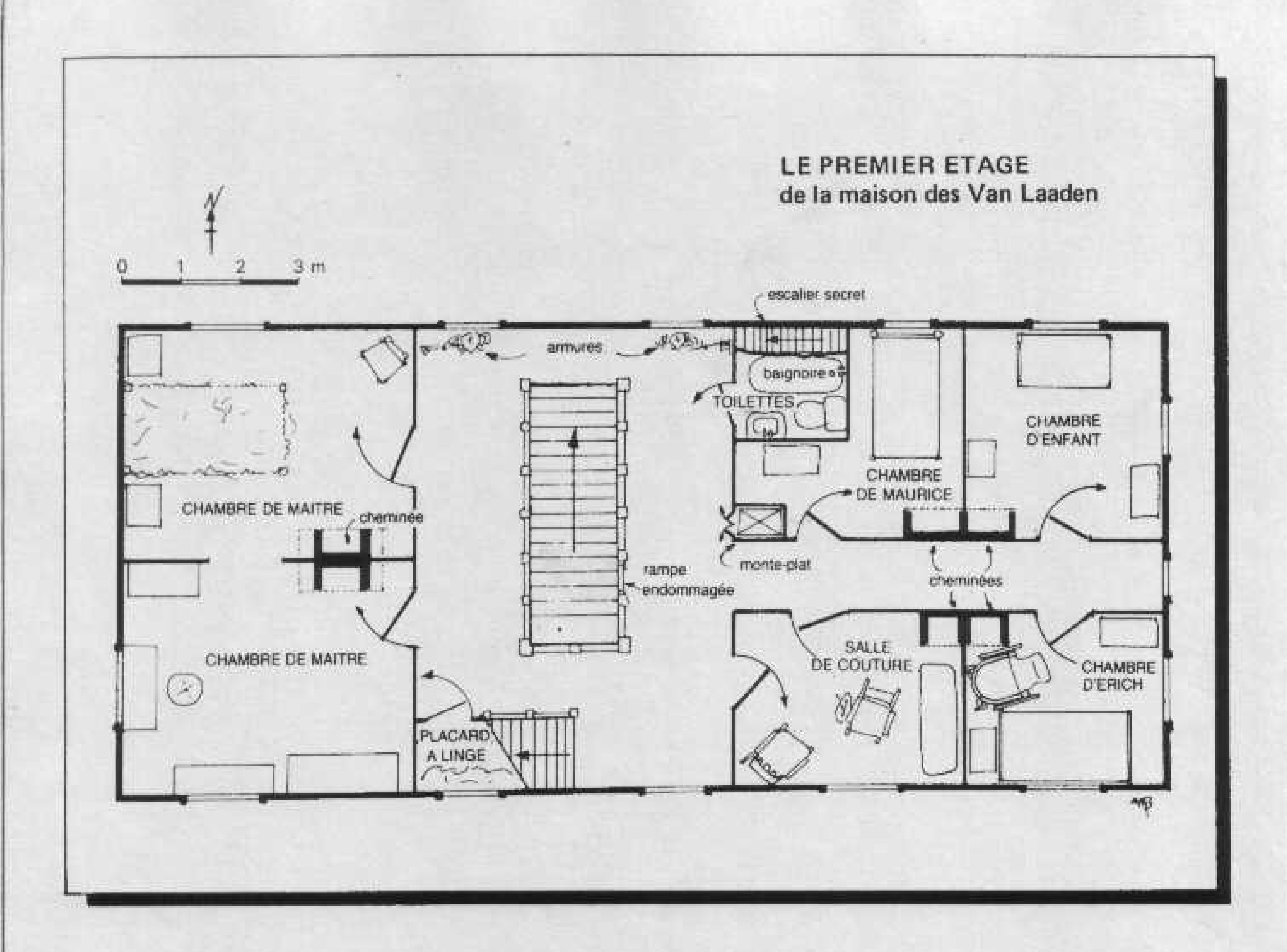
A droite de la cage d'escaliers il y a une porte, à moitié ouverte, qui révèle la petite pièce au delà. Dans cette direction vous voyez des reflets de métal et de porcelaine brillante. Plus loin dans le mur est il y a une ouverture encadrée de bois qui s'ouvre sur un long et sombre couloir dans lequel est posé un tapis étroit. Juste après cette ouverture, toujours dans le mur est, il y a une porte, fermée celle-là. Au fond de la partie sud du palier il y a une étroite cage d'escaliers qui mène visiblement au deuxième étage. Sous cet escalier il y a une petite porte qui donne sur un espace aménagé et, juste à côté, mais dans le mur ouest il y a une porte plus grande et fermée.

Les murs du palier sont décorés avec de nombreuses gravures et peintures encadrées.

Si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché alors qu'il est en train de se promener sur le palier, il remarquera qu'une partie de la rampe, du côté est de la cage d'escalier, a été cassée et réparée sommairement avec de la colle et des clous de taille démesurée. (C'est cette partie de la rampe qui s'est cassée lorsque Béatrice a fait sa chute mortelle en 1898. Les réparations ont été faites par Virginia).

Les peintures encadrées sont une série d'aquarelles représentant des paysages peints entre 1847 et 1852 par Elizabeth Van Laaden. Le fait de les contempler ne serait-ce qu'un court moment laissera aux Investigateurs un étrange sentiment de malaise, en dépit du caractère innocent de leurs sujets. Si un Investigateur est assez inspiré pour passer un jour et une nuit à étudier ces tableaux de près en réussissant un jet de Psychanalyse, il découvrira un certain nombre de détails concernant la vie et la mort d'Elizabeth en repérant des symboles difficiles à remarquer (que l'infortunée jeune fille a placés inconsciemment dans ses œuvres). La nature exacte des indices ainsi repérables est laissée à la discrétion du Gardien, mais l'Investigateur devrait être récompensé de ses efforts en obtenant une information qui lui sera utile.

Un jet de Connaissance permettra de dire que les armures sont du XVI[e] siècle et qu'elles sont de fabrication française. Elles sont décorées, ce qui laissera penser qu'elles sont du type de celles qui étaient utilisées pour les tournois ou d'autres événements publics. Les hallebardes qu'elles tiennent peuvent rendre les Investigateurs nerveux, mais ils peuvent aussi vouloir s'en servir comme outils. Dans ce cas, s'ils veulent les prendre, il faudra qu'ils réussissent un jet inférieur ou égal à leur DEX x 5 % pour éviter de faire tomber les armures en morceaux qui rouleront dans un grand fracas le long des escaliers de bois.



Les toilettes

Vous voyez une petite salle de bains comportant une cuvette de WC, un lavabo et une baignoire en porcelaine. Tout est poussiéreux, sale et bruni par de vieux dépôts. La peinture se détache des murs en lambeaux et de grands morceaux se sont détachés du plafond et gisent dans la poussière qui recouvre le sol. De grandes plaques de plâtre sont tombées du mur nord, révélant les lattes de bois qui les soutenaient. Ce mur est tombé vers l'intérieur de la pièce, comme s'il était repoussé de l'extérieur.

Cette pièce fait partie de projets de modernisation entrepris par Aaron dans les années 1850, comme l'installation de l'eau courante dans la cuisine et la construction de la serre. Pour qu'il y ait de l'eau dans cette salle de bains, il faut que la pompe de la cuisine soit actionnée. La présence de ce surcroît d'humidité dans cette partie de la maison était de trop pour que la construction puisse le supporter et Aaron devait continuellement repeindre et replâtrer. Après sa mort, les travaux d'entretien ont été négligés et la salle de bains a atteint son état actuel depuis que Maurice est allé s'installer en ville. Mais la pièce est relativement sèche maintenant puisque cela fait de nombreuses années que personne n'y a fait monter de l'eau par la pompe de la cuisine.

Si un Investigateur décide d'examiner le mur nord de près (celui qui est en mauvais état), il pourra détacher le plâtre facilement, révélant ainsi les lattes pourries qu'il recouvre. Si les Investigateurs font un trou dans ce mur, ils pourront voir un escalier d'une cinquantaine de centimètres de large qui semble aller vers l'étage supérieur et venir du rez-de-chaussée ou de plus bas. L'air, dans cet escalier secret est relativement sec.

La chambre de Maurice

En ouvrant la porte vous voyez une chambre en forme de « L » qui contient un bois de lit sur lequel repose un matelas nu, une petite commode à tiroirs et une cheminée. Le sol est nu, sans tapis ni carpettes.

Cette chambre a été la chambre de Maurice, la pièce où il a passé son enfance. Il y a peu de choses intéressantes à y trouver parce que Maurice a emporté avec lui tout ce qui lui semblait utile a moment où il a déménagé.

Si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché lorsqu'il regarde le mur qui se trouve en face de la porte d'entrée, il pourra vaguement voir, derrière la peinture, la silhouette indistincte d'une créature horrible se dessiner légèrement. Il est extrêmement difficile de dire ce que c'est, il faudra retirer la peinture pour le voir plus clairement. Un Investigateur qui réussira un jet de Chimie pourra acheter les ingrédients qu'il faut pour concocter un produit permettant d'enlever la peinture sans endommager le dessin qui se trouve derrière. Si le jet de Chimie est raté, cela voudra dire que le produit n'enlèvera pas seulement la peinture, mais aussi le dessin.

Après avoir réussi à enlever la peinture, les Investigateurs découvriront non seulement le dessin, mais aussi une date et la signature de l'« artiste ». D'une écriture enfantine est inscrit : « Maurice Van Laaden – 1898. » Ce n'est qu'un simple dessin fait au crayon de cire par un jeune enfant. Maurice avait voulu essayer de représenter l'horrible monstre qui venait de temps en temps lui rendre visite près de son lit lorsqu'il dormait, tard dans la nuit. Cet horrible monstre était, en fait, Béatrice dont les visites avaient fait une forte impression sur le jeune Maurice, une impression qu'il continue de ressentir encore actuellement.

La chambre d'enfant

Vous venez d'ouvrir la porte de la chambre d'un enfant. Vous voyez un petit lit, une petite armoire et un coffre de bois qui semble avoir été maltraité.

Cette pièce était occupée par le jeune fils de Bertrand et Déborah avant qu'ils aillent s'installer à Détroit. Il n'y a rien de vraiment intéressant dans cette pièce, les Hancocks ont pratiquement tout emporté lorsqu'ils ont déménagé en 1880.

En soulevant le couvercle du coffre de bois on verra que celui-ci est vide, à l'exception d'une petite poupée dont la tête de porcelaine a été brisée en petits morceaux.

La salle de couture

En ouvrant l'une des deux portes de cette pièce, vous voyez une espèce de salon, décoré de papier peint à motif floral et meublé d'un petit canapé et de deux fauteuils à bascule. Près de l'un de ces fauteuils il y a un grand panier d'où émergent plusieurs écheveaux de coton et une paire d'aiguilles à tricoter en bois.

Cette pièce ensoleillée (lorsque les volets sont ouverts) était souvent utilisée par Virginia vers la fin de sa vie et le panier était à elle. Il contient un pull à moitié terminé qu'elle était en train de tricoter pour Maurice lorsqu'elle est morte soudainement, entre une maille à l'endroit et une maille à l'envers.

EVENEMENTS INQUIETANTS

L'un des tours favoris de l'Esprit est de provoquer le balancement d'un fauteuil juste avant que quelqu'un entre dans la pièce. Cela provoque un petit bruit grinçant qui peut être entendu, à travers la porte, par quiconque passe par là et réussit un jet d'Ecouter. Si personne n'entend ce bruit, l'Esprit peut alors laisser le fauteuil se balancer pour qu'on puisse le voir en mouvement en ouvrant la porte, et le laisser s'arrêter de lui-même. Les aiguilles à tricoter en bois peuvent être utilisées comme armes volantes par l'Esprit. Elles causeront 1D3 points de dommage aux Investigateurs qui ne réussiront pas un jet d'Esquiver.

La chambre d'Erich

La porte de cette pièce est verrouillée et les Investigateurs ne trouveront pas la clef parmi celles qu'ils ont à leur disposition. Ils peuvent essayer de crocheter la serrure ou, s'ils n'y parviennent pas, de défoncer la porte. Elle a une FOR de résistance de 18.

Dès que vous avez ouvert la porte de cette pièce, vous remarquez que l'air, à l'intérieur, est fortement confiné. En jetant un coup d'œil sur l'ensemble de la pièce, vous découvrez que la couche de poussière est plus épaisse qu'ailleurs dans la maison, comme si cette pièce avait été abandonnée bien avant que la maison elle-même soit désertée. Elle est sobrement meublée d'un lit et d'une armoire de style rustique typique de la Nouvelle Angleterre. Les murs sont décorés de tableaux représentant des bateaux à voile et de cartes marines encadrées. Un grand coffre de marin est posé au pied du lit et, dans un coin, se trouve un vieux fauteuil roulant de conception ancienne.

C'est la chambre du patriarche de la famille, Erich Van Laaden. Elle a été gardée dans l'état exact où elle se trouvait le jour de sa mort, une manière comme une autre de respecter sa mémoire. Bien que les enfants d'Erich aient parfois rendu visite à leur père dans cette pièce, la porte en était toujours vérouillée les derniers temps pour empêcher les enfants de venir y jouer. Lorsque les enfants d'Erich moururent, le souvenir du vieux Capitaine tendit à disparaître et, lorsque la clef fut mal rangée et qu'on ne la retrouva pas, personne ne se soucia de retourner dans cette chambre. Elle est ainsi fermée depuis plus de cinquante ans.

L'armoire contient les vêtements du vieil homme, pourris et moisis. Il n'y a rien d'autre. Le coffre de marin est fermé à clef (et la clef a été perdue il y a longtemps). Les Investigateurs devront essayer d'en crocheter la serrure, sinon ils seront obligés de forcer le couvercle avec un pied de biche. A l'intérieur ils trouveront un uniforme soigneusement plié et placé sur le contenu du coffre. Sur cet uniforme, ils trouveront aussi un petit télescope en cuivre qui porte le nom « Tanager » gravé dessus.

Sous l'uniforme, il y a un grand livre à fermoir. Sur la couverture, on peut lire : « Livre de bord du Tanager. : (Cf « Les documents Van Laaden », n° 10.) Sous le livre se trouvent deux objets, l'un étant légèrement plus grand que l'autre, tous les deux enveloppés dans de la soie. Sous ces objets il y a une vieille pointe de harpon dont le bout est inexplicablement recourbé vers l'arrière.

Le plus grand des deux objets est une statuette primitive représentant une créature mi-homme, mi-poisson (ce n'est pas un Profond) accompagnée d'une petite clef qui permettra d'ouvrir le livre de bord. Un jet réussi d'Anthropologie permettra d'identifier la statuette comme étant une représentation d'un dieu mineur de la mer adoré par de nombreux insulaires du Pacifique sud et ouest. Si un Investigateur déballe le deuxième objet, il découvrira une représentation particulièrement hideuse du Grand Cthulhu. Tous ceux qui verront cette statuette perdront un point de SAN s'ils ne réussissent pas leur jet de SAN.

EVENEMENTS INQUIETANTS

L'Esprit peut utiliser son pouvoir sur le bois pour mettre le fauteuil roulant en marche, le faisant soudainement sortir de son coin et rouler jusque sur le palier pour finalement l'arrêter près de l'escalier qui monte vers le deuxième étage. Cet événement fera perdre 1D3 points de SAN à tous ceux qui en sont témoins et qui ne réussissent pas leur jet de SAN. De plus, si l'Esprit se sent menacé par les Investigateurs, il peut lancer le fauteuil à grande vitesse et tenter de cueillir au passage un membre du groupe pour le faire asseoir dans le siège. Si l'Investigateur rate son jet d'Esquiver, il est capturé par le fauteuil. Il a alors la possibilité de tenter un seul jet de Sauter pour réussir à s'extraire avant que le fauteuil ne plonge à travers la rampe du palier pour aller s'écraser sur les escaliers. L'Investigateur qui serait son prisonnier et qui n'aurait pas réussi à s'extraire subirait alors 3D6 points de dommage.

Le placard à linge

Le fait d'ouvrir la porte qui se trouve sous l'escalier menant au deuxième étage en fait sortir une bouffée d'air chaud et humide puant la putréfaction. En éclairant ce sombre recoin avec votre lampe, vous vous rendez compte qu'il s'agit du placard où sont entreposés les draps, couvertures, taies d'oreillers, etc. Tout est couvert d'une épaisse couche de moisissure noire et visqueuse.

Les Investigateurs peuvent fouiller les étagères s'ils le veulent, mais ils ne trouveront rien d'autre que du linge pourri.

La chambre du maître

Vous venez d'entrer dans une grande chambre (en fait deux pièces reliées par une ouverture) décorée dans un style féminin. Du papier peint à fleur très coloré couvre les murs et le sol est couvert par d'épais et confortables tapis. Dans la partie sud de la pièce, il y a une coiffeuse et d'autres petits meubles alors que la partie nord contient un grand lit à baldaquins flanqué de deux tables de nuit assorties. Des voiles de gaze sont tendus autour du lit, vous empêchant de voir si quelque chose y repose.

Cette pièce était occupée par Virginia et rien n'a bougé depuis le jour de sa mort. Maurice a déménagé immédiatement après le décès de sa mère, sans avoir la force de faire l'inventaire de ce qu'elle possédait.

C'est pourquoi si les Investigateurs fouillent cette chambre ils pourront trouver quelques bricoles intéressantes. Les armoires et placards ne contiennent que des vieux vêtements démodés, mais sur l'une des armoires ils trouveront un petit coffret à bijoux contenant un assortiment de bracelets, colliers et aiguilles à chapeau d'une valeur totale d'environ 400 $. Dans la table de nuit de droite ils pourront trouver le kournal intime de Virginia Van Laaden. (Cf. "Les documents Van Laaden", n° 11).

LE DEUXIEME ETAGE

La chambre de l'étranger

La porte de cette pièce a été verrouillée et scellée au plâtre par Aaron en 1853, peu de temps après la mort d'un mystérieux étranger d'origine asiatique qui y décéda d'une maladie inconnue au cours de son sommeil. Si les Investigateurs ne soupçonnent pas l'existence de cette pièce, par déduction à la suite de leur exploration, ils pourront remarquer, en réussissant un jet de Trouver Objet Caché, une certaine irrégularité dans la surface du plâtre sous le papier peint. En tâtonnant à cet endroit, ils pourront délimiter le pourtour de la porte murée. Ils pourront aussi se rendre compte, en tapant sur le mur qu'il sonne creux à cet endroit. Pour pouvoir entrer dans cette chambre, il faudra faire tomber le plâtre qui recouvre la porte et défoncer celle-ci (parce que le plâtre obstrue le trou de la serrure).

Au moment où la porte s'effondre vers l'intérieur dans un grand bruit de craquement, vous trébuchez dans la pièce et vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas respirer. Faisant retraite sur le palier vous restez immobiles, à la recherche de votre souffle, pendant que l'air mort et vicié de la pièce se mélange progressivement à celui du reste de la maison. En jetant un coup d'œil par la porte, vous voyez ce qui semble être une chambre d'invité meublée d'un lit, d'une petite bibliothèque et d'une coiffeuse à miroir sur laquelle un ensemble de brosses à cheveux est soigneusement rangé.

Si les Investigateurs décident d'entrer dans cette pièce et d'y faire des recherches, ils trouveront la coiffeuse vide et la petite bibliothèque remplie de quelques douzaines de livres à grand tirage et de style très populaire. En fait, ce n'est que s'ils pensent à déplacer le lit qu'ils pourront découvrir le seul indice intéressant. Il s'agit d'une petite feuille de papier jauni qui porte des inscriptions dans une langue étrangère. C'est du Sanscrit et il faudra réussir un jet de Lire le Sanscrit ou un jet de Linguistique pour comprendre qu'il s'agit d'une sorte d'incantation. Un jet réussi d'Antropologie identifiera le texte traduit comme étant une prière indoue à Vishnu.

La chambre d'invité

En ouvrant la porte vous découvrez une grande chambre à coucher, plus poussiéreuse que la plupart des pièces que vous avez déjà vues. Elle est prête à être utilisée, le lit est ouvert et des serviettes de toilette sont soigneusement rangées sur la coiffeuse.

Cette pièce était destinée à recevoir les amis et les invités de la famille, mais elle a été très peu utilisée après la mort du mystérieux étranger dans la chambre voisine. Une fouille des tiroirs de la coiffeuse et de l'armoire révèlera que tout est vide.

La bibliothèque

Vous êtes en train de contempler une impressionnante bibliothèque contenant au moins deux mille livres traitant d'un large éventail de sujets. Aux murs est et ouest sont accrochés des tableaux à l'huile (des portraits) et dans le mur nord est percée une large porte en chêne poli à deux battants avec des poignées de cuivre. Le seul autre objet remarquable dans cette pièce au sol couvert de moquette verte est un animal empaillé monté sur un socle. Il se dresse dans un des coins éloignés. Cet étrange animal à quatre pattes mesure près d'un mètre cinquante de haut. Sa peau est d'une bizarre couleur brun-rouge et ses pattes sont rayées de noir et blanc. Sa tête ressemble à celle d'un daim, mais elle possède deux oreilles de taille démesurée et deux courtes cornes.

Les deux portraits s'avèreront, après un examen plus approfondi, être ceux de Henry Wordsworth et de Brandon Van Laaden. Ils sont tous deux datés de 1832. Sur le socle qui soutient l'animal empaillé il y a une petite plaque de bronze qui indique que c'est un trophée ramené par Brandon Van Laaden. Un jet réussi de Zoologie permettra de reconnaître cet étrange animal comme étant un okapi, une créature d'Afrique Equatoriale identifiée par la science en 1901 seulement.

Les Investigateurs peuvent trouver cette bibliothèque plus intéressante pour y conduire des recherches que la bibliothèque «pour les invités» du rez-de-chaussée. Il faudra deux heures de recherches pour répondre à une question spécifique. Les thèmes sont limités de la manière suivante : Anthropologie 55 % ; Archéologie 50 % ; Astronomie 35 % ; Botanique 45 % ; Chimie 25 % ; Droit 35 % ; Histoire 65 % ; Occultisme 15 % ; Pharmacie 20 % ; Zoologie 45 %.

EVENEMENTS INQUIETANTS

Si un Investigateur fait des recherches pour répondre à une question en rapport avec l'Occultisme (ce qui n'est pas du tout improbable étant donné la situation), il pourra tomber sur une des premières éditions des œuvres complètes d'Edgar Allan Poe. Cet exemplaire est relativement usé et si on le laisse s'ouvrir de lui-même, il s'ouvrira toujours sur l'histoire intitulée « le chat noir ». Sur la page de garde est inscrit le nom de Allen Van Laaden suivi d'une date (1853).
Un des tours favoris de l'Esprit est de faire tomber un livre d'une étagère pendant que les Investigateurs sont dans la pièce. Ce livre peut traiter de n'importe quel thème, mais il est généralement choisi pour mettre sur une fausse piste.

Le bureau

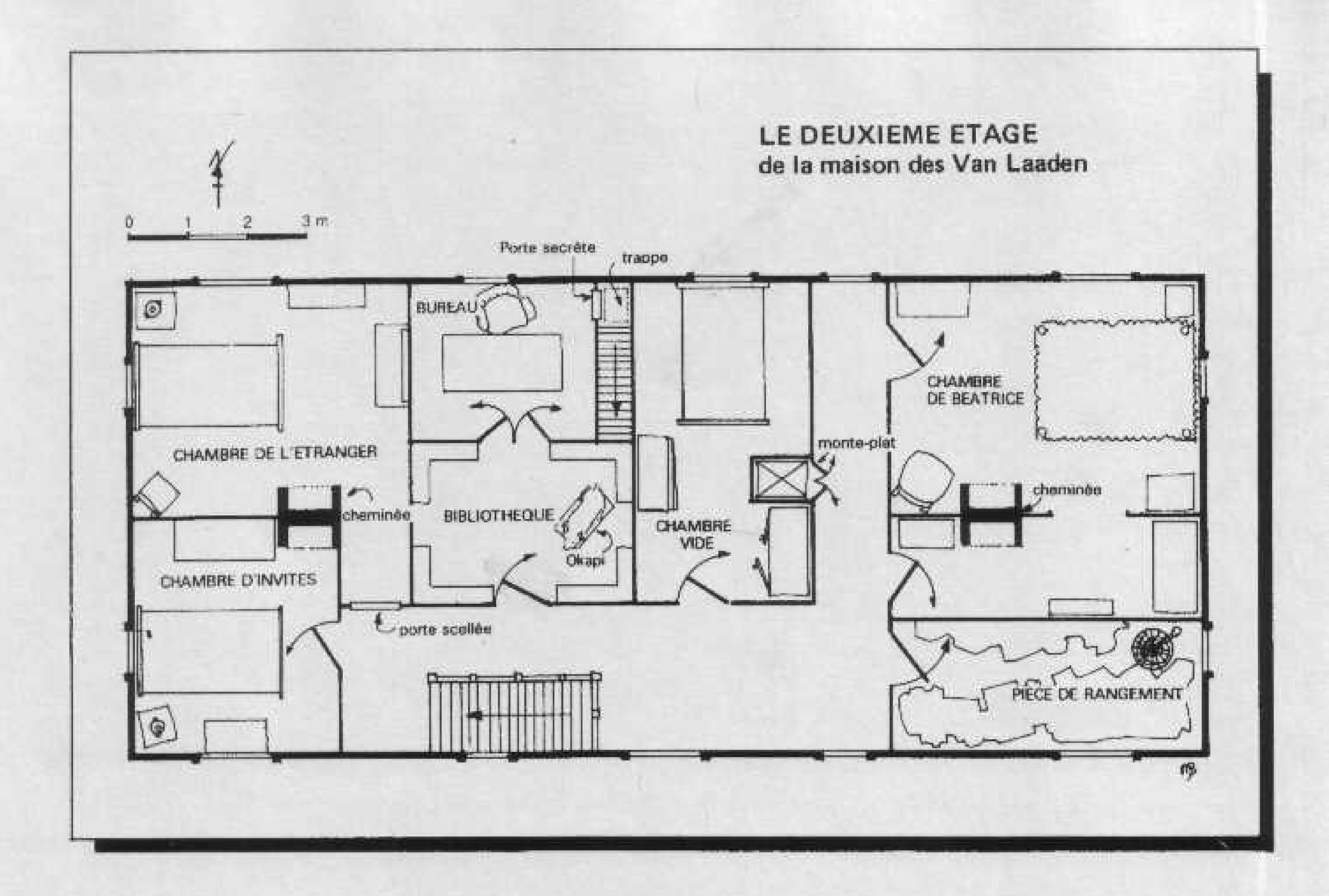
Le sol est recouvert de la même moquette verte que vous avez pu remarquer dans la pièce précédente. Les murs sont décorés de panneaux de bois sculptés, de style flamand. Au centre de la pièce se dresse un vieux bureau devant un fauteuil. Sur chaque mur est accroché un tableau.

Les tiroirs du bureau ne sont pas fermés à clef. Le tiroir du haut contient divers papiers et diverses lettres montrant que le bureau a probablement été utilisé pour la dernière fois au cours des années 1870 par Bertrand Hancock. Parmi les papiers se trouve une série de lettres envoyées par l'université du Michigan et un journal intime très peu épais. (cf. « Les documents Van Laaden », n° 12 et n° 13.)

Le bureau est relativement large et si les Investigateurs sortent complètement tous les tiroirs, ils découvriront que le tiroir inférieur droit est plus court d'une dizaine de centimètres. En examinant le bureau à l'endroit où ce tiroir se trouvait, ils remarqueront, tout au fond, une petite cache facile à ouvrir et dans laquelle se trouvent deux livres : le premier est le journal de Allen van Laaden, le second est un livre sans titre. (Cf « Les documents Van Laaden », n° 14 et n° 15.)

Si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché pendant qu'il examine le mur est, ou un jet d'Ecouter pendant qu'il tapote ce même mur, il pourra découvrir que l'un des panneaux de bois est en fait une porte qui s'ouvre vers l'intérieur de la pièce pour donner accès à un petit escalier qui monte vers le grenier.

Au pied de ce petit escalier il y a un étroit palier. Si un Investigateur frappe sur cet endroit en réussissant un jet d'Ecouter, il découvrira une trappe au centre de ce palier. En réussissant un jet de Trouver Objet Caché pendant un examen visuel minutieux du palier, il pourra trouver une partie de moulure, entre le sol et l'un des murs, qui semble pouvoir



être déplacée. Cette pièce de moulure est montée sur des gonds à l'une de ses extrémités et peut être tirée aisément vers soi pour découvrir un petit anneau de métal. Cet anneau est juste assez grand pour qu'on puisse y glisser un doigt. Si on lui donne une secousse, il déverouillera la trappe en faisant entendre un léger « clic ». La trappe donne sur un étroit escalier qui descend vers la cave.

Si un Investigateur réussit un jet égal ou inférieur à son EDU x 1 % en examinant les toiles suspendues aux murs, il s'apercevra que ce sont des œuvres du XVI[e] siècle, peintes par Pieter Brueghel, le maître de l'école flamande. Elles représentent des scènes de la vie à la campagne à l'époque du peintre. Chacune d'elle pourrait rapporter une forte somme d'argent si elle était vendue aux enchères. Elles ont été en possession de la famille pendant très longtemps et personne n'a soupçonné leur véritable valeur. L'Investigateur qui réussira à les identifier saura aussi que le fils de Pieter Brueghel, Pieter Le Jeune, a acquis une certaine renommée en peignant de terrifiantes scènes macabres.

La chambre vide

Vous vous tenez dans l'entrée de ce qui fut autrefois une grande et somptueuse chambre à coucher. Elle est presque vide, le bois de lit ne comporte pas de matelas, ni de draps et les tiroirs des diverses commodes sont tous partiellement ouverts et vides.

Cette chambre était habitée par Deborah et Bertrand. Elle est dans le même état qu'au moment où ils l'ont quittée pour aller s'installer au Détroit en 1880. Tous les tiroirs sont vides et il n'y a rien d'intéressant à trouver dans cette pièce.

La chambre de Béatrice

Vous venez de découvrir une autre grande chambre à coucher. Elle est meublée d'armoires massives et d'un grand lit à baldaquin où pendent les restes moisis et poussiéreux de quelques rideaux.

C'est la chambre de Béatrice, dans l'état où elle était au moment de sa mort en 1898. Si les Investigateurs font des recherches dans cette pièce, ils trouveront, en dehors de quelques vêtements moisis, une poignée de lettres dans des enveloppes jaunies dans le tiroir du haut de la table de nuit. Ce sont des lettres qu'Aaron avait écrites à Béatrice pendant qu'il était à la guerre. Si quelqu'un soulève le matelas, le journal intime que Béatrice tenait pendant les dernières années de sa vie pourra être découvert. (Cf. «Les documents Van Laaden», n° 16 et n° 17.)

La pièce de rangement

Après avoir déverrouillé et ouvert cette porte, vous vous trouvez devant une petite pièce étroite où ont été entreposés et emmagasinnés des objets en grande quantité depuis des décennies. Des boites, des cartons et même une cage à oiseaux de style victorien sont les choses qui vous sautent aux yeux au premier coup d'œil.

Il faut trois heures/homme pour tout sortir de la pièce et pour examiner le contenu des boîtes, des cartons et des caisses. Après chaque heure de recherche, ceux qui fouillent doivent faire un jet de Chance. S'il est réussi, ils tomberont sur le journal intime de Aaron Van Laaden que celui-ci a tenu peu de temps après son retour jusqu'à quelques temps avant sa mort. (Cf « Les documents Van Laaden », n° 18.) Avec ce journal, les Investigateurs pourront trouver quelques objets rapportés de la guerre (entre autres, un uniforme d'officier, un sabre et un drapeau américain soigneusement plié).

La grenier

En raison de l'architecture de la maison, cet espace est relativement réduit et un Investigateur moyen ne pourra se tenir debout que lorsqu'il se tiendra au centre du grenier. La plus grande partie de l'espace disponible est rempli de boîtes et de coffres remplis de vieux vêtements et de souvenirs.

La lettre à Mary Gottler

C'est la mère de Mary Gottler qui lui a envoyé cette courte lettre en 1826, peu de temps après que Mary ait épousé David Dugan Van Laaden. Elle peut être trouvée dans le grenier de la maison.
Elle semble indiquer que les Van Laaden auraient été des hérétiques adorateurs de Satan, si ce n'est pire. En fait, ces insinuations viennent du fait que Katherine était une catholique pratiquante fanatique et que ses appréhensions à l'égard des Van Laaden étaient simplement fondées sur le fait que ceux-ci étaient des protestants qui, de surcroît ne se rendaient même pas aux offices religieux. Katherine était intimement convaincue que les Van Laaden étaient secrètement anabaptistes ou même quelque chose de pire.
Mary se réconcilia finalement avec sa mère, mais ce ne fut que sept ans plus tard.

En raison de l'exiguïté de l'endroit, il faudra huit heures/homme pour fouiller tout ce qui est entreposé. Il n'y a qu'un seul objet intéressant à trouver. Il s'agit d'une lettre écrite à Mary Gottler par sa mère. (Cf « Les documents Van Laaden », n° 19.) Les Investigateurs pourront continuer leurs recherches aussi longtemps qu'ils le voudront, mais ils ne trouveront rien d'autres d'intéressant.

EVENEMENTS INQUIETANTS

C'est dans ce grenier que la jeune Elizabeth s'est suicidée. Elle a attaché une corde à la poutre et elle s'est pendue au-desus de l'escalier.
L'Esprit adore la faire revenir pour qu'elle recommence son geste.

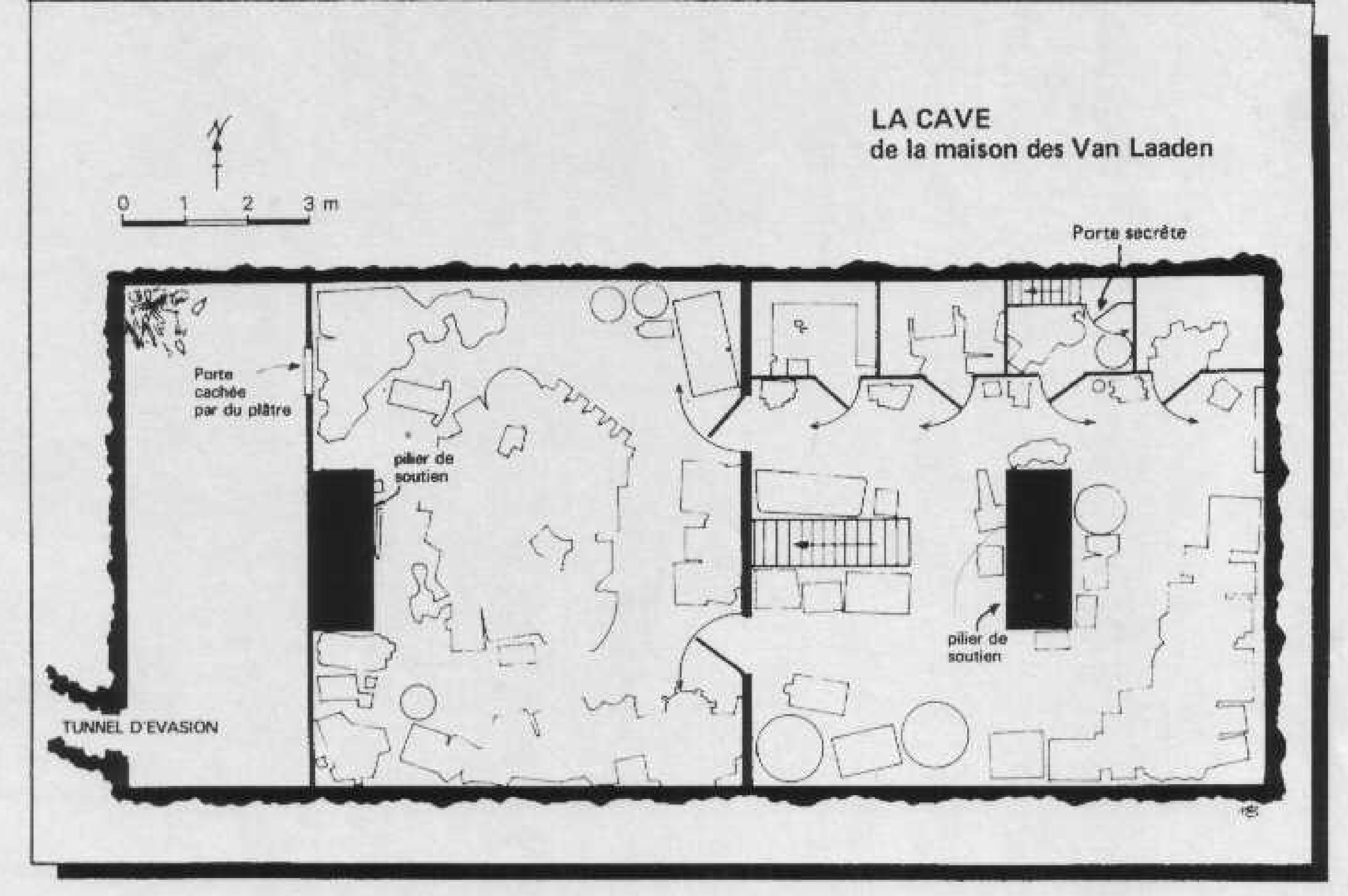
La cave

La partie est de la cave est consacrée au rangement. Elle est remplie de boîtes et de caisses. Les Investigateurs pourront voir quatre portes dans le mur nord (elles donnent accès aux pièces de rangement) et deux portes dans le mur est.

La fouille des montagnes d'objets entreposés prendra 5 heures/homme. L'objet intéressant à découvrir cette fois est un rapport de coroner daté de 1853. Ce document concerne la mort de « l'étranger d'origine asiatique » qui est décédé alors qu'il séjournait chez les Van Laaden. (Cf « Les documents Van Laaden », n°20.) La cause de la mort est, d'après ce rapport, la tuberculose.

Si un Investigateur décide d'examiner les petites salles de rangement dans le mur nord et qu'il réussit un jet de Trouver Objet Caché en examinant la troisième pièce en partant de la gauche, il découvrira une porte secrète qui donne accès à l'escalier secret menant au bureau du deuxième étage. En montant par cet escalier, les Investigateurs ne pourront pas ouvrir la trappe qui se trouve au-dessus d'eux.

Si les Investigateurs décident d'entrer dans la partie ouest de la cave, ils découvriront que, là aussi, il y a de nombreuses caisses et de nombreuses boîtes. Pour en faire le tour et fouiller, il faudra 3 heures/homme, mais il n'y a rien d'intéressant à trouver. Cependant, tout Investigateur qui stationnera plus de quelques minutes dans cet endroit aura le droit de tenter de jet d'Idée. En réussissant ce jet, l'Investigateur se rendra compte que la cave est nettement plus courte que la maison au-dessus. Cela est dû à la présence d'une pièce secrète dans la partie ouest de la cave. La seule manière de découvrir cette pièce, dont l'entrée est recouverte de plâtre, est de tapoter le mur en réussissant un jet d'Ecouter. Chaque Investigateur qui essaiera de le faire aura droit à une seule chance. Si l'un d'eux réussit, il découvrira l'emplacement de la porte scellée. Si aucun Investigateur ne découvre l'emplacement de la



porte, il faudra que tous s'y mettent pour arracher le plâtre au hasard jusqu'à ce qu'ils finissent par y arriver.

Si la pièce est trouvée, ils devront la défoncer (FOR de résistance de 22) parce qu'ils ne possèdent pas la clef.

Un air stagnant et fétide emplit vos narines lorsque vous pénétrez dans l'obscurité. Vous pouvez entendre le faible bruit que font des gouttes d'eau qui tombent sur le sol quelque part. Le faisceau de votre lampe balaie les coins éloignés de cette pièce aux murs couverts de vieux ciment et tombe sur un objet indistinct et blanchâtre qui semble ramassé dans un coin. Votre lumière vous permet de voir progressivement les détails : des vieux restes d'une chemise en coton recouvrent partiellement des ossements humains. Vous voyez qu'il a deux squelettes dans ce coin. Ils sont assis et se tiennent étroitement embrassés. De l'autre côté de la pièce vous voyez l'entrée d'un tunnel creusé dans la terre et étayé par de grosses poutres de bois. C'est de là que vient le bruit d'eau.

En voyant les squelettes, il faudra réussir un jet de SAN pour ne pas perdre 1D4 points de cette caractéristique. Si les Investigateurs s'attendaient déjà à trouver un tel spectacle, la perte de SAN ne sera que de 1D3 points au moment où leurs soupçons se confirmeront.

Il ne sera pas possible d'identifier les cadavres en les examinant, mais on pourra remarquer qu'ils ne portent pas de chaussures. Juste à côté d'eux on trouvera deux bouteilles de vin vides. Les bouteilles sont sèches, mais si un Investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché en les examinant, il pourra découvrir un résidu gris au fond de chacune d'elle. Ce résidu est quelque chose de légèrement différent de la simple poussière. Une analyse de cette substance, ce qui nécessite un laboratoire équipé et la réussite d'un jet de Chimie, révèlera qu'elles contiennent des traces d'opium.

Si les Investigateurs entrent dans le tunnel, ils verront qu'il serpente et tourne en se dirigeant vers l'ouest sur une distance d'au moins deux cents mètres. De la moisissure tombe du plafond en plaques et les dépressions dans le sol sont remplies d'eau boueuse. A l'endroit où le tunnel commence à remonter vers la surface, les Investigateurs verront que la sortie a été complètement bouchée avec des grosses pierres et de la terre. En examinant cet endroit, l'un des Investigateurs tombera sur ce qui semblera être, à première vue, une pierre qui dépasse du sol boueux. En creusant un peu, il s'apercevra que c'est, en fait, un crane humain. En creusant davantage, il pourra mettre à jour le reste du squelette et même trouver un second squelette. (Note pour le Gardien : ce sont les restes des deux autres esclaves qui sont morts de faim alors qu'ils essayaient désespérément de dégager la sortie du tunnel.)

CONCLUSION

Comme il l'a été dit plus tôt, il sera difficile de localiser et de détruire la véritable cause de la hantise de la maison. Le manteau de chêne qui abrite le druide est monté de telle manière qu'il apparaisse dans plusieurs pièces de la maison. Il est fermement ancré et un groupe qui essaiera de le retirer de son emplacement devra y passer deux heures/homme en s'aidant de masses et de haches. Si les Investigateurs réussissent à le faire et prennent soin de tenir le manteau à l'écart de tout contact avec le bois de la maison (le simple fait de le poser sur le plancher le remettra en contact avec le bois), il perdra tous ses pouvoirs sur la maison et les objets qu'elle abrite. Mais le druide garde quand même son pouvoir de lancer des sorts.

Les Investigateurs ont aussi la possibilité d'essayer d'emprisonner définitivement le druide dans le manteau en utilisant des sortilèges. Il se défendra en utilisant ses propres sortilèges. Des sorts de flétrissement peuvent s'avérer utiles contre le druide si proche du bois, ainsi qu'une Terrible Malédiction d'Azathoth.

D'autres Investigateurs peuvent décider de l'attaquer physiquement, soit en tirant des coups de feu sur le manteau, soit en essayant de détruire celui-ci à coup de hache. Ces méthodes provoqueront la riposte du druide par sortilèges. Si le manteau est ouvert, le druide en sortira et attaquera les Investigateurs avec des sortilèges et physiquement.

La méthode la plus sûre est tout simplement de mettre le feu à la maison. Bien entendu, dans ce cas, Maurice veillera à ce que les Investigateurs répondent de leur initiative devant les tribunaux.

Récompenses en points de SAN

Le fait de localiser le druide et de le détruire permettra à chaque Investigateur qui y a participé de gagner 1D10+4 points de SAN. Cette récompense peut paraître élevée, mais elle n'est que la juste contrepartie de l'extrême difficulté de cette aventure et des nombreuses occasions de perdre des points de SAN qu'elle met en scène.

L'ESPRIT

L'esprit est un druide vivant qui, près de mille ans auparavant, s'introduisit et s'enferma dans un chêne vivant qui poussant dans le sud ouest de l'Ecosse. Partageant avec cet arbre ses propres forces vitales, il réussit à survivre durant des siècles et, lorsque l'arbre fut abattu en 1843, il s'arrangea pour continuer de survivre et de mener son étrange existence au sein des morceaux de bois qui constituent une grande partie de la maison des Van Laaden.

Les druides étaient des chefs religieux et des dirigeants sociaux au sein des tribus celtes qui habitaient dans une grand partie de l'Europe et en Bretagne au cours de l'époque romaine que Jules César et Pline ont diversement décrite. Leur rôle était surtout de régler les différents entre les tribus et de juger les litiges portant sur la propriété des terres et d'autres biens. Mais on leur a aussi attribué un rôle de devin. Ils pratiquaient la divination en observant le déplacement des oiseaux migrateurs ou en étudiant les convulsions de victimes qui étaient spécialement torturées dans ce but. Cette pratique des sacrifices humains était détestée des romains. Ceux qui vivaient en Bretagne furent repoussés sur l'île d'Anglesey, au large des côtes nord ouest du Pays de Galle, et soumis par Julius Agricola qui était alors le gouverneur de la Bretagne. Quelques rares druides réussirent à s'échapper et à venir s'installer en Ecosse. Agricola poussa alors son mouvement vers le nord et finit par y faire disparaître toutes les poches de résistances celtes. Ses tentatives de s'emparer de la Calédonie (l'Ecosse) furent vaines et, en 85 ap. J. C., il fit construire une ligne de fort qui s'étendit entre Forth et Clyde. Les romains continuèrent de rencontrer une forte résistance écossaise et, entre 123 et 127 après J. C. ils continuèrent le Mur d'Hadrien pour contenir les écossais dans leur territoire.

Au cours de cette période, un petit groupe de druides qui s'étaient débrouillés pour survivre dans les étendues désertes, commença à établir son contrôle sur les tribus de leur région. C'est ainsi que les nombreuses tentatives que firent les romains pour prendre la Calédonie furent vouées à l'échec et que celle-ci put rester sous le contrôle des Ecossais et des Pictes. En 360, ceux-ci franchirent le mur d'Hadrien et envahirent la Bretagne, réussissant à tenir quelques régions du nord jusqu'en 369. En 383, le mur fut à nouveau franchi à un moment où un certain Magnus Maximus, un officier romain, fut proclamé empereur par ses troupes avant d'aller traverser la Manche pour aller conquérir une partie de l'Espagne et de la Gaulle. Maximus fut battu par Théodosius et la présence romaine fut réinstallée en Bretagne jusqu'en 410, au moment où les troupes furent rappelées à Rome pour lutter contre les invasions de barbares. Le légions romaines revinrent en Bretagne vers 418, mais elles ne réussirent jamais à s'implanter solidement sur les îles britanniques.

Pendant ce temps, les druites continuèrent d'étendre leur influence au sud de l'Ecosse. Merlin, le célèbre mentor du roi Arthur, a parfois été considéré comme un druide. Le invasions de Saxons et de Danois causèrent des soucis aux druides restants, mais le début de la fin arriva lorsque Saint Colomba arriva à Iona en 563 et commença à convertir les Pictes au christianisme. En 843, les Pictes et les Ecossais, avec l'aide de l'Eglise s'allièrent pour former l'Ecosse dans le but de contenir les attaques des Danois. Ce fut la fin de l'influence des druides sur les îles britanniques et les quelques druides qui restaient se replièrent vers le sud de l'Ecosse, n'étant plus considérés que comme des membres d'une secte d'hérétiques païens. Persécutés par l'Eglise, leur nombre diminua jusqu'à ce que, en 988, fatigués de subir les attaques des chrétiens et des bandes de Danois, ils décidèrent, à l'initiative de leur dernier Druide Suprême, de dissoudre leur mouvement. Démoralisés, ils se dispersèrent vers un destin que l'Histoire n'a pas retenu. L'un d'entre eux se retira dans un bosquet sacré près de Dumfries. Là, il choisit un jeune et solide chêne et, à l'aide d'antiques sortilèges, il pénétra au sein de cet arbre, s'enfermant à jamais pour rêver et explorer d'autres niveaux d'existence inaccessibles autrement.

L'arbre grandit et vieillit sans histoire jusqu'à ce qu'il tombe sous les coups de hache commandés par Brandon Van Laaden du Comté de Kent au Michigan. Le vieux chêne, âgé de près de mille ans, avait été choisi pour fournir le bois nécessaire à la rénovation des portes, des fenêtres et des décorations de la maison des Van Laaden. Après tout le temps qu'il avait passé sans être dérangé, le druide n'était pas prêt à faire face à cette soudaine attaque par des ouvriers armés de haches et de scies et l'arbre fut abattu avant qu'il ait eu le temps de mobiliser toute sa puissance. La dernière chose qu'il put faire avant de perdre conscience, fut de faire tomber l'arbre du côté opposé à celui pour lequel il avait été coupé, causant ainsi la mort d'un des ouvriers. Le choc de l'abattage de l'arbre plongea le druide dans un profond coma dont il ne put sortir totalement que de manière occasionnelle.

L'arbre fut traîné jusqu'à Dumfries où il fut débité en grands blocs avant d'être expédié aux Etats-Unis. Une fois arrivé à destination, il fut découpé en planches et en blocs par la famille Van Laaden pour être intégré dans la résidence familiale. En raison de la beauté de son grain, le cœur fut choisi pour devenir un énorme manteau de cheminée destiné à garnir l'une des grandes cheminées qui agrémentait le rez-de-chaussée de la maison. Malheureusement pour les Van Laaden, la pièce de bois choisie contenait le corps du druide qui était toujours inconscient mais aussi toujours vivant.

L'installation du manteau ne fut assombrie que par un seul incident qui provoqua la blessure d'un des ouvriers qui transportait le bloc de bois dans la maison. Réchauffé par le feu qui était entretenu sous lui la plupart du temps, le druide recouvra ses forces et ses pouvoirs. Il se passa du temps avant qu'il ne comprit ce qui lui était arrivé et bien plus de temps encore pour apprendre l'étrange langue qui était parlée autour de lui. Se sentant plus fort, le druide commença une campagne subtile, faisant usage de la puissance de sa volonté contre certain membres de la famille afin de chasser tous ces hommes bruyants loin de ce qu'il considérait comme étant sa propre maison. Ses efforts furent couronnés de succès lorsqu'enfin en 1911, le dernier des Van Laaden quitta la maison. Depuis lors, il vécut en paix, n'étant qu'occasionnellement obligé d'effrayer un bruyant gardien ou un chasseur de fantômes.

Il est actuellement au repos dans son manteau, mais il sera automatiquement conscient de la présence d'étrangers près de la maison. Il ne tolèrera aucune intrusion dans ce qu'il considère comme étant son domaine personnel. Si son corps est prisonnier du manteau, son esprit peut vagabonder à travers tout le bois de la maison et il peut voir et entendre tout ce qui se passe. Il utilisera ses compétences en magie pour essayer d'effrayer les Investigateurs, augmentant constamment l'intensité et le danger des manifestations qu'il suscitera jusqu'à ce qu'ils aient tous quitté la maison. Mais il n'ira pas jusqu'à blesser ou tuer quelqu'un par crainte de pousser les choses trop loin. Il sait que des morts inexpliquées pourraient provoquer une enquête officielle des autorités et il ne tient pas à être découvert. Il ne veut pas non plus que la maison soit démolie par des propriétaires en colère ou effrayés. C'est pourquoi ses attaques seront aussi modérées que possible. Il réservera ses sortilèges les plus puissants pour défendre sa vie en cas de besoin. Il pourra aussi utiliser ses pouvoirs pour mettre les Investigateurs sur de fausses pistes. Il provoquera des manifestations qui pourront faire croire que la cause de la hantise de la maison est d'origine plus traditionnelle. La conception du scénario permet justement de mettre en scène des causes «typiques» de hantise : corps murés dans la cave, vieux tertre indien, etc. Ces causes peuvent être utilisées par l'Esprit comme leurres, comme diversions qui peuvent néanmoins miner mentalement et physiquement les Investigateurs. Plus d'un groupe de chasseurs de fantômes a déjà abandoné ses recherches, victimes de ses frayeurs et/ou de sa frustation.

FOR 14	CON 16	TAI 10	INT 18	POU 32
DEX 6		SAN 0		PdV 13

DEPLACEMENT : 5

ARMES : Griffes 60 % (1D6 + 1D6 points de dommage)

ARMURE : Tant qu'il est emprisonné dans le manteau de cheminée, il est insensible à toute attaque physique autre que le feu. Si les Investigateurs le libèrent, il pourra agir librement avec son nouveau corps apparemment fait de bois. Il est insensible aux balles des armes à feu. Il peut être enflammé, mais il est fait d'une substance très dense et il faudra une grande quantité de feu pour le faire flamber. Une lampe à pétrole qui serait jetée sur lui causera 1D3 points de dommage avant de s'éteindre et de provoquer des feux incontrôlables dans la maison. Les meilleurs moyens d'attaquer le druide lorsqu'il a été libéré de son manteau sont les sortilèges, et, ce n'est pas surprenant, les coups de haches ou de hachettes qui lui causeront des dommages complets. Les autres armes de corps à corps ne causeront que des dommages diminués de moitié.

COMPETENCES : Si les Investigateurs le libèrent de son manteau et s'en vont avant de l'avoir détruit, il errera dans la maison dans l'attente de leur retour. Discrétion 10 % (il grince beaucoup) ; Ecouter 95 % ; Se Cacher 90 % (partout où il y a du bois).

SORTILEGES : Voir « Les pouvoirs magiques de l'Esprit. »

SAN : Le druide a vécu près de mille ans enfermé dans le cœur de l'arbre et, au cours de ces années, son corps a développé une structure fibreuse ressemblant à du bois. La seule chose qui pourra permettre aux Investigateurs de s'en rendre compte sera l'ouverture du manteau de cheminée. Le druide résistera à cette ouverture en utilisant se sortilèges les plus puissants, mais si les Investigateurs persistent, il sortira des restes du manteau pour se battre contre eux.

Le druide est de couleur brun foncé et présente l'apparence d'un vieux morceaux de bois décoloré. Il surgira des restes du manteau avec un bruit de bouteille de vin qu'on débouche, un claquement semblable à celui d'un coup de fouet et il se dirigera vers les Investigateurs avec un bruit grinçant tout en titubant. Le fait de voir ce monstre vacillant fera perdre 1D8 points de SAN à ceux qui ne réussissent pas leur jet de SAN et un point à ceux qui le réussissent.



LES POUVOIRS MAGIQUES DE L'ESPRIT

LES MANIFESTATIONS

Le druide peut susciter toute une variété d'effets «spectraux» à l'intérieur de la maison. C'est dû au fait que sa propre essence est faite de bois. Parce qu'il a des pouvoirs qui lui permettent de contrôler les forces et les objets de la nature et qu'il peut créer des illusions en usant d'une sorte de pouvoir hypnotique il pourra susciter toute une variété de manifestations différentes pour égarer, effrayer ou blesser les Investigateurs. Le coût, en Points de Magie, de l'utilisation de ces facultés est relativement mineur et c'est pourquoi le druide préférera les utiliser, plutôt que des sortilèges, dans la mesure du possible. La liste de ces manifestations, avec leur coût en Points de Magie est donnée ci-dessous. Pour chacune d'elles, les effets sur la SAN des Investigateurs sont indiqués.

Les manifestations qui suivent ne coûtent aucun Point de Magie au druide et peuvent être provoquées à n'importe quel moment et à n'importe quel endroit dans la maison.

1. Le druide peut observer et écouter tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de la maison elle-même. Il peut le faire simplement à partir du bois dans lequel il vit.

2. Le druide peut ouvrir ou fermer toutes les portes, les fenêtres et les volets qui sont en contact avec la maison. La force qu'il peut y mettre n'est pas très grande et il est possible d'y résister en coinçant une porte pour qu'elle reste ouverte. Le druide ne peut pas ouvrir une porte verrouillée.

Les effets suivants coûtent chacun 1 Point de Magie au druide. Ils sont généralement intangibles et se situent «juste au-delà des limites de la perception».

1. Plaques de froid. Ce sont de petites zones (de 30 à 60 cm de diamètre) qui ne se déplacent pas et dans lesquelles il fait une température d'environ – 5° centigrades. Le druide en placera quelquefois dans les couloirs et quelquefois devant les portes. Une fois installée, une telle «plaque de froid» fonctionnera pendant environ 24 heures.

2. Extinction de feu. Si les Investigateurs essaient de faire de la lumière dans la maison en utilisant des bougies ou des chandelles, le druide pourra les éteindre, généralement lorsque les personnages seront sortis de la pièce. Il peut ainsi éteindre toutes les bougies d'un candélabre en utilisant un seul Point de Magie. Toutes les autres bougies lui coûteront un Point de Magie. Le druide peut aussi utiliser cette faculté pour faire crever un feu qui aurait été allumé dans l'une des cheminées (il lui faudra 7 à 10 rounds pour y arriver) ou pour empêcher un Investigateur d'allumer un tel feu ou même d'allumer une allumette.

3. Altération du temps. En dépensant un seul Point de Magie, le druide peut provoquer, si le temps est nuageux, l'apparition d'un petit orage localisé qui inondera la région sur quelques kilomètres aux alentours. Si les conditions atmosphériques le permettent, et s'il pense que cela pourra rendre les Investigateurs nerveux, il n'hésitera pas à provoquer un tel orage. Un tel événement ne fera pas perdre de points de SAN aux personnages.

4. Pourrissement de nourriture. Toute nourriture qui serait emportée dans la maison sera sujette à ce pouvoir du druide. En dépensant un seul Point de Magie, il pourra provoquer le pourrissement de toute denrée alimentaire qui ne serait pas en boîte ou en bocal. Ce pouvoir s'étend à toutes les provisions d'un seul sac à provision et il les rendra immangeables.

5. Coups secs et grincements. Le druide peut faire émettre des bruits par tout le bois de la maison en dépensant un Point de Magie pour le tordre. Il utilisera parfois cette faculté pour imiter des bruits de pas à l'étage supérieur ou pour donner des coups sur une porte en réponse aux coups qu'y donne un Investigateur (il fera de même lorsque quelqu'un tape sur un mur creux).

Horrible puanteur. Cet effet est souvent utilisé lorsque les Investigateurs ouvrent une porte murée ou dans des situations similaires. L'odeur n'a pas d'effet dangereux sur les Investigateurs et elle se dissipe en une minute ou deux.

Les manifestations suivantes coûtent chacune 2 Points de Magie au druide. Elles sont d'une nature plus physique et visuelle.

1. Courant d'air froid. De courte durée (1-2 rounds), ce courant d'air est assez fort pour ébouriffer les Investigateurs ou souffler une bougie. Le druide en provoque souvent dans une salle fermée ou derrière une porte scellée ou verrouillée pour intriguer les personnages.

2. Télékinésie mineure. Cette manifestation ne dure que pendant un seul round et ne peut fonctionner qu'avec des objets qui contiennent une importante proportion de bois ou de matière végétale. Ce pouvoir n'est pas très puissant et il ne peut être utilisé que pour faire glisser des petits objets sur des tables, pour tourner les pages d'un livre ou pour faire tomber un livre d'une étagère ou d'une table. Les Investigateurs qui sont témoins d'un tel événement peuvent y mettre fin simplement en attrapant l'objet.

3. Inscriptions spectrales. Cette manifestation ne dure que 2 rounds. Elle permet au druide de faire apparaître un «message» sous les yeux des Investigateurs sur toute surface de bois (comme une table, un panneau de bois ou un plancher). Le message peut être écrit en anglais, en hollandais ou même en vieux gaélique (ce sont les seules langues que le druide connaît). Tout dépend du contenu du message et des effets que le druide veut provoquer.

4. Blocage de porte, de fenêtre ou de volet. Cette faculté permet au druide de maintenir fermée ou ouverte toutes les fermetures de la maison. Pour forcer une porte ainsi maintenue, un Investigateur devra opposer sa FOR au POU du druide sur la Table des Résistances. Cela coûtera 2 Points de Magie par round au druide, c'est pourquoi il abandonnera la lutte soudainement lorsqu'il verra que son adversaire se prépare à charger la porte de toutes ses forces. Un Investigateur qui se heurtera ainsi à une porte soudainement sans résistance alors qu'il a pris de la vitesse, ira s'écraser dans la pièce qui se trouve derrière, détruisant certains objets au passage ou se blessant lui-même.

5. Fumée sortant des coins d'une pièce. Cette manifestation dure 3 rounds et n'est pas accompagnée de chaleur. Des filets de fumée grise virevoltent de n'importe quel coin de la pièce. Le druide utilisera surtout cette faculté lorsque quelqu'un sera profondément absorbé dans la lecture d'un livre dans la pièce.

6. Allumage de feu. Comme il l'a été dit dans les descriptions des pièces de la maison, les cheminées sont prêtes à être allumées. Si l'envie lui en vient, le druide pourra allumer le feu dans l'une d'elles. Le feu jaillira spontanément des bûches, sous les yeux des Investigateurs. L'utilisation de cette faculté prend 3 rounds.

7. Bruits mystérieux. Ces bruits prennent la forme de mélopée, de conversations à voix basses ou de violentes disputes. Le druide les provoquera généralement lorsque les Investigateurs écoutent à une porte ou dans des situations similaires. Ces bruits peuvent être relativement forts et peuvent être entendus derrière une porte fermée par des Investigateurs en train d'explorer un couloir proche.

Les manifestations les plus puissantes de l'arsenal à la disposition du druide sont les suivantes. Elles lui coûtent chacune 3 Points de Magie.

1. Bois luisant. Toutes les structures en bois, les planchers et tout ce qui est fait du bois du vieux chêne commenceront à émettre une douce lumière verte. Cela durera deux minutes. Ce qui est ennuyeux, c'est que le manteau de la cheminée brillera plus fort que le reste, ce qui permettra peut-être à un Investigateur observateur de repérer la source de cette manifestation. C'est pourquoi le druide n'utilisera ce pouvoir que lorsqu'il sera peu probable que les Investigateurs se rendent dans la partie de la maison où le manteau est visible. Une fois que le bois a commencé à luire, il continuera de luire jusqu'à ce qu'il s'éteigne de lui-même. Le druide ne peut pas arrêter volontairement ce processus. Il utilise souvent ce pouvoir lorsque les recherches des «chasseurs de fantômes» atteignent un point crucial.

2. Télékinésie majeure. Cette manifestation est similaire à la télékinésie mineure. Elle ne dure qu'un seul round et ne peut affecter que des objets fait de bois ou de matière végétale. La grande différence, c'est que cette version de ce pouvoir est beaucoup plus puissante et qu'elle permet de déplacer des objets bien plus gros et bien plus lourds. De bons exemples de son utilisation peuvent être les suivants : une chaise peut soudainement glisser et blesser un Investigateur ou le pousser par une fenêtre ; un presse-papier de bois ou un couteau à manche de bois peut s'envoler ; un cordon de rideau peut s'enrouler autour du cou d'un Investigateur et l'étrangler. Il est même possible de faire tomber une étagère de bibliothèque sur un Investigateur, obligeant celui-ci à réussir un jet d'Esquiver pour ne pas être blessé. Mais pour faire bouger un objet plus gros qu'une chaise moyenne, il faudra dépenser des Points de Magie supplémentaires. Un lourd fauteuil ou une bergère demandera la dépense de 4 Points et un sofa exceptionnellement gros nécessitera une dépense de 5 Points. Evidemment, les dommages subis par les victimes varieront avec la taille de l'objet. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour provoquer la torsion extrême des objets de bois qui peuvent littéralement exploser en petits morceaux.

3. Pousse de plantes. Ce pouvoir a des effets qui sont généralement limités à la serre remplie de plantes mortes. En leur en donnant l'ordre, le druide peut forcer les plantes mortes à se réveiller et à grandir en se tortillant en direction des Investigateurs qui devront réussir un jet de SAN pour ne pas perdre 1D3 points de SAN. Les plantes n'auront pas beaucoup de force, mais elles essayeront de s'enrouler autour des chevilles et des poignets des Investigateurs. Ceux-ci peuvent aisément se

délivrer de cette emprise, mais il leur en coûtera 1D3 points supplémentaires de SAN s'ils ne réussissent pas leur jet de SAN lorsqu'ils se feront attraper.

4. Poussée. Le druide utilise ce pouvoir pour essayer de faire tomber un Investigateur qui monte ou descend un escalier ou encore chaque fois qu'il repère un Investigateur en équilibre précaire. Il peut aussi l'utiliser lorsque deux Investigateurs transportent un objet lourd ou lorsque une personne fait descendre une autre le long d'une corde et d'une manière générale chaque fois qu'une perte temporaire d'équilibre peut avoir des effets désastreux.

5. Obscurité. Cette manifestation dure 5 rounds. Elle permet d'installer une obscurité d'un noir d'encre dans une pièce. Cette obscurité ne peut être pénétrée par le faisceau d'une lampe que sur une distance de 50 cm à 1 m. Le druide utilise ce pouvoir lorsque les Investigateurs viennent juste d'ouvrir la porte d'une mystérieuse pièce.

6. « Grimaces » effrayantes. Ces « grimaces » sont des illusions que le druide peut faire apparaître sur n'importe quelle surface réfléchissante, comme un miroir ou une vitre de fenêtre. Les visages qui apparaissent sont généralement horribles et affreux et le plus souvent mutilés et en décomposition. Certaines de ces « grimaces » ne sont que des visages qui laissent apparaître l'os du crâne sous la chair décomposée, d'autres ne sont rien de plus que des crânes dans lesquels des yeux se sont accrochés. Tout Investigateur qui sera témoin d'une telle manifestation devra réussir un jet de SAN pour ne pas perdre 1D6 points de SAN. En plus de la perte de points de SAN qu'il subira s'il rate son jet, l'Investigateur peut être stupéfait par l'apparition et faire quelque chose d'inattendu. Par exemple, le druide peut faire apparaître un horrible visage grimaçant sur le pare-brise de la voiture que les Investigateurs utilisent pour s'enfuir loin de la maison. Si le conducteur rate son jet de SAN, il peut jeter la voiture dans un arbre, blessant ainsi tous les passagers. Le druide utilisera aussi ce pouvoir lorsqu'un Investigateur se regardera dans un miroir. Celui-ci peut perdre 1D8 points de SAN en voyant son visage se décomposer et pourrir progressivement sous ses yeux. Ces illusions disparaissaient dès qu'un jet de SAN est fait, qu'il soit réussi ou non.

7. De l'eau et du sang. C'est aussi une illusion. Elle est généralement utilisée contre une seule personne, lorsque celle-ci pompe de l'eau dans la cuisine ou porte un verre à ses lèvres. Cela n'a aucune importance que le liquide vienne de la maison elle-même ou qu'il ait été apporté par l'un des Investigateurs (une bouteille de bière par exemple). Dans tous les cas, l'Investigateur réalisera soudain que le liquide s'est transformé en sang chaud et il devra réussir un jet de SAN pour ne pas perdre 1D3 points de cette caractéristique. Comme pour les grimaces effrayantes, les effets de cette manifestation disparaîtront dès que le jet de SAN sera fait et le liquide redeviendra ce qu'il était.

L'utilisation des manifestations

Les manifestations sont différentes de sortilèges parce que le druide peut les utiliser autant qu'il le veut à n'importe quel moment. Par exemple, des coups assourdis et des gémissements assourdis peuvent être créés pour faire croire à un Investigateur que quelqu'un ou quelque chose est emprisonné dan un mur ou derrière une porte. Une porte intérieure qui commence à s'incurver et à se disjoindre en émettant de terribles bruits et en laissant passer une horrible odeur peut faire croire aux Investigateurs qu'ils sont attaqués par un monstre du Mythe de Cthulhu. Utilisées d'une manière créative, combinées entre elles, les manifestations peuvent permettre de créer un nombre illimité de clichés propres aux situations de maisons hantées pour intriguer et déconcerter les Investigateurs. Un Gardien créatif peut ajouter des manifestations de sa propre création, gardant présents à l'esprit les principes qui découlent de celles qui sont données ci-dessus.

Les pertes de SAN dues aux manifestations.

La puissance effrayante de chaque situation nécessite une appréciation du Gardien. Une manifestation mineure correctement placée et mise en œuvre au bon moment peut s'avérer bien plus effrayante qu'une manifestation plus puissante utilisée dans des circonstances différentes. Il est payant, pour le Gardien de savoir, ce qui peut plus particulièrement effrayer ses joueurs et s'il passe un peu de temps à préparer des situations adaptées à leurs faiblesses il peut créer une ambiance efficace. Les pertes de SAN provoquées par les manifestations ne devraient jamais excéder 1D8 points. Les principes qui suivent devraient aider à adjuger les pertes de SAN.

1 point. Pour des manifestations qui ont pour effet d'énerver. Elles sont presqu'intangibles et les Investigateurs ne sauront pas comment les apprécier. Est-ce que l'événement a été provoqué par un fantôme ou n'est-il que le fruit d'une imagination exacerbée qui a distordu un événement banal ?

2 points. Pour des événements intrigants. Ils sont plus tangibles, un Investigateur peut les montrer du doigt et dire «regardez !»

3 points. Cette perte est réservée aux événements vraiment effrayants ou constituant une menace physique (comme un meuble qui se déplace, un couteau qui se met à voler, etc.)

Il est important, lorsqu'on dirige cette aventure, de commencer par des petites manifestations et de progresser lentement vers des manifestations plus puissantes sans faire aucun usage abusif de tout ce qu'il est possible de faire. La plupart des manifestations sont inoffensives et, au fur et à mesure où les Investigateurs s'en rendront compte, ils auront tendance à ne plus être effrayés par elles. La répétition continuelle des mêmes effets tend aussi à faire naître un certain mépris pour l'Esprit. Il n'est pas non plus très fair-play (ni amusant) de faire subir des pertes de SAN à un personnage lorsque le joueur lui-même n'est pas effrayé. Aussi, essayez de n'utiliser que des manifestations mineures et ceci, le plus rarement possible. Utilisez-les pour mettre les Investigateurs sur de fausses pistes et lorsque ceux-ci commencent à être trop sûrs d'eux, faites-en tomber un dans l'escalier ou poussez-en un par une fenêtre.

LES SORTILEGES

Le druide connaît aussi des sortilèges qu'il peut utiliser contre les Investigateurs.

Appeler l'esprit des morts : Le druide peut exercer un contrôle sur ceux qui sont morts à la suite de ses manigances. Ses victimes comprennent Elizabeth qui s'est suicidée sur ses pressions et Béatrice dont la chute dans l'escalier fut l'ultime résultat de la peur et de la folie qu'il lui avait instillées. Ce sortilège lui coûte 6 Points de Magie et lui permet d'obliger l'esprit à apparaître dans les parages immédiats et à accomplir tout ce qui lui est demandé de faire.

L'esprit n'apparaîtra que pendant un court instant (1-2 rounds) et devra accomplir les gestes qu'il a accompli avant sa mort. Béatrice apparaîtra souvent en train de descendre l'escalier, habillée en chemise de nuit, les yeux saillants et la bouche ouverte en un cri silencieux. Elle tournera sur la palier puis plongera à travers la rampe pour aller s'écraser sur le sol en dessous. Lorsque les Investigateurs arriveront pour regarder par dessus la rampe, ils se rendront compte que celle-ci n'est pas du tout endommagée et qu'il n'y a pas de corps gisant sur le sol. La vieille Béatrice, avec son visage terrifié encadré de ses cheveux blancs décoiffés, est une apparition effrayante qui fera perdre 1D6 points de SAN à tout Investigateur qui ne réussira pas son jet de SAN.

Elizabeth est encore plus effrayante. Son visage est boursouflé et noirci, sa langue est poussée hors de sa bouche par la corde qui entoure son cou. Elle s'est pendue dans le grenier et c'est là qu'on risque le plus de rencontrer son esprit. Un Investigateur pourra voir son corps tournant lentement au bout d'une corde attachée à une poutre du plafond au-dessus de la cage d'escalier. Son horrible visage pourra même se déformer en un rictus affreux avant qu'elle disparaisse. A d'autres époques, le druide l'a fait apparaître en train de monter lentement l'escalier avec une corde sur le bras, tournant le dos aux chasseurs de fantôme sans qu'ils puissent voir son visage. Voir le visage d'Elizabeth coûtera 1D8 points de SAN si un jet de SAN n'est pas réussi et 1 point si le jet est réussi.

Les esprits sont immatériels et les objets qu'on lancera sur eux, les projectiles d'armes à feu et même les coups de poing qu'on essayera de leur donner passeront à travers leur corps. Le druide peut les faire passer à traver des murs, des planchers, etc. Ils ne pourront pas blesser les Investigateurs, leur rôle est seulement de les effrayer.

Le druide n'utilisera pas ce sortilège souvent parce qu'il est coûteux en Points de Magie et parce qu'il pourrait donner quelques indices aux Investigateurs. Ces deux esprits en savent plus au sujet de ce qui se passe dans la maison que quiconque, mort ou vivant. Bien qu'ils ne sachent pas qu'il y a un druide emprisonné dans le manteau de la cheminée, ils peuvent tous les deux, s'ils sont appelés grâce à un sortilège trouvé dans le bureau du deuxième étage, donner quelques informations aux Investigateurs. La nature exacte de ce qu'ils pourront dire est laissée à l'appréciation du Gardien. Compte tenu de ce que les personnages peuvent déjà avoir découvert seuls, les informations devront tout de même être d'une certaine utilité.

Convoquer un fantôme : Ce sortilège coûte 5 Points de Magie et fait perdre 1D3 points de SAN à celui qui le lance. Le lancement doit se faire de nuit. Le sang d'un animal (obligatoirement un mammifère) doit être déversé sur la pierre tombale ou sur les cendres du mort que le lanceur veut contacter. L'esprit ne voudra pas revenir dans notre monde et le lanceur devra réussir à surmonter son POU avec son propre POU sur la Table des Résistances pour l'obliger à apparaître. La perte de SAN qui découle de l'apparition de l'esprit a été précisée plus haut. Chaque question que le lanceur pose à l'esprit du mort lui coûte un Point de Magie supplémentaire.

Instiller la peur : En utilisant ce sortilège, le druide peut amener un Investigateur à se sentir soudain assailli par une peur insurmontable. Cette impression soudaine et inattendue d'angoisse fera perdre 1D6 points de SAN à l'Investigateur à moins qu'il réussisse son jet de SAN.

Le lancement de ce sort coûte 6 Points de Magie. Le plus souvent, le druide l'utilisera lorsque quelqu'un se préparera à faire quelque chose comme saisir un objet pour l'examiner, ouvrir une porte sur une pièce qui n'a pas encore été explorée, s'asseoir dans un siège particulier, ouvrir un livre, etc.

Cauchemars : Le druide peut utiliser ce sortilège contre ceux qui seront assez inconscients pour vouloir dormir dans la maison. Pour le lancer sur une personne endormie, il doit dépenser 4 Points de Magie. Le dormeur se réveille alors en poussant un cri et perd 1D3 points de SAN. Il ne parvient pas à se souvenir du contenu du rêve à moins qu'un autre personnage ne réussisse un jet de Psychanalyse en le questionnant. Dans ce cas, le dormeur pourra se souvenir qu'il était enfermé dans une cage de bois et qu'il pouvait voir des hommes vêtus de longues robes blanches mettre le feu au bûcher installé sous la cage. Il se rappellera comment les flammes se sont élevées pour venir lécher et brûler sa peau avant que la terreur ne le réveille de son mauvais rêve.

Suggestion mentale : Ce puissant sortilège coûte 8 Points de Magie et il oblige le druide à confronter son POU à celui de sa victime sur la Table des Résistances. Si l'Investigateur est assez infortuné pour perdre cette confrontation, il tombera sous la volonté du druide pendant 1 round et il fera tout ce que celui-ci lui demandera de faire. Cela peut aller jusqu'à accepter d'attaquer ses collègues ou à tenter de se suicider. Le druide n'utilisera ce sortilège que dans des situations extrêmes.

Sortilège de mort : C'est le sortilège le plus puissant du druide et il ne l'utilisera que lorsque sa cachette sera découverte et que les Investigateurs menaceront de le détruire. Il l'utilisera contre le premier Investigateur qui donnera un coup de hache dans le manteau.

Il coûte 10 Points de Magie au druide et il nécessite une confrontation POU contre POU sur la Table de Résistance. Si la victime perd, elle commence à boursouffler en se couvrant de grosses ampoules et elle prend 1D3 points de dommage dès le premier round. Au deuxième round, ses vêtements commencent à se consumer et elle prend 1D4 points de dommage. Au cours du troisième round, elle prend feu et prend 1D10 points de dommage. Au cours des rounds suivants elle continuera à prendre 1D10 points de dommage. Il est impossible d'éteindre le feu parce que la victime se consumme de l'intérieur, spontanément.

La flamme est intense et il est possible que la victime, en titubant dans la pièce, s'accroche à des draperies ou d'autres matériaux inflammables. Cela pourrait provoquer l'incendie de la maison. C'est pourquoi le druide n'utilisera ce sortilège qu'en dernier recours.



COMMENT BIEN EXPLOITER CE SCENARIO

Ce scénario est surtout un scénario d'atmosphère et d'ambiance destiné à susciter des frissons d'épouvante. Bien que le druide soit certainement très méchant, il ne constitue pas un danger pour l'humanité. Tout ce qu'il veut, c'est être laissé tranquille. Il est fort possible que les Investigateurs ne découvrent pas la véritable raison des bizarres phénomènes qui animent la maison. Ce n'est pas grave.

Il y a de nombreux indices qui peuvent conduire à penser à la Cité Sans Nom et aux liens qui relient Innsmouth aux Profonds. Un Gardien astucieux saura utiliser ce scénario comme point de départ pour d'autres aventures.

En dépit du fait que le druide puisse agir dans toutes les directions dans la maison, il y a quand même quelques indices qui peuvent mener vers lui. Au début, les Investigateurs peuvent être submergés sous l'avalanche de fausses pistes, mais ils doivent se rendre compte que, contrairement à certains scénari, celui-ci ne leur donne pas que des informations fiables. Ils doivent apprendre à séparer l'ivraie du bon grain.

Le fait que l'arbre qui a été utilisé pour construire le manteau de cheminée a déjà provoqué la mort et la mutilation avant d'être introduit dans la maison devrait mener à penser que quelque chose ne tournait pas rond avec lui. Si les Investigateurs rêvent de cages de bois enflammées (une technique de sacrifice druidique), s'ils relèvent les références qui sont faites au sujet du vieux Gaelique, ils peuvent être amenés à soupçonner le manteau puisqu'ils savent que le bois dont il est fait vient d'Ecosse. Ils peuvent aussi remarquer que de nombreuses manifestations troublantes ont quelque chose à voir avec le bois. En faisant preuve de patience et d'ingéniosité ils peuvent finalement comprendre qu'il y a quelque chose d'anormal au sujet du manteau de cheminée. Naturellement le druide fera tout son possible pour les mettre sur des fausses pistes en provoquant d'étranges manifestations.

Si vos joueurs sont à la fois obstinés et réfléchis ils devraient réussir à résoudre le mystère, mais il leur faudra plusieurs nuits de jeu pour y parvenir. Cette enquête est extrêmement difficile, mais elle n'est pas particulièrement dangereuse, c'est pourquoi le Gardien ne devrait pas aider les joueurs.

Si les Investigateurs réussissent à découvrir le druide et à le neutraliser, ils mériteront des félicitations. Ils devraient être récompensés en devenant renommés dans les cercles occultes, ce qui les mènera vers de nouvelles aventures (des clients les contacteront pour qu'ils les aident lutter contre le Mal ou des groupes occultes malfaisants pourront les poursuivre pour les punir de leurs succès).

Les documents du Groenland, n° 1 : "La Trace de Tsathogghua"
Le journal de Pieter de Holst

C'est un peu plus tard ce jour-là que nous fûmes assaillis par une énorme tempête qui malmena notre bateau, faisant grincer les poutres de telle manière qu'on aurait cru qu'elles allaient se détacher.

Le capitaine garda le contrôle de la situation et , persuadé que nous serions perdus si nous ne le faisions pas, il mit le cap sur la Finlande vers le nord. Enlevés très haut par les vagues nous ne tardîmes pas à arriver en vue des côtes, luisantes de froid et inaccessibles, de véritables murailles de glace et de neige émergeant de la mer sombre. En empruntant un étroit chenal entre deux des grandes murailles de glace, nous évitâmes de justesse un énorme bloc de glace qui flottait (et qui nous aurait envoyé par le fond si nous ne l'avions pas évité) et nous ancrâmes dans une anse protégée où nous passâmes la nuit dans un calme relatif.

Le matin suivant, un matelot, du haut de son mât, repéra un objet sombre dans la neige de l'autre côté de la baie dans laquelle nous nous étions réfugiés. Le capitaine donna l'ordre de mettre à l'eau une chaloupe et, accompagné de dix matelots, il traversa l'étroit chenal dont les eaux étaient calmées. Après avoir atteint l'autre rive, les hommes sautèrent à terre et, après avoir amarré la chaloupe, ils se dirigèrent vers le sombre objet qui gisait dans la neige.

De l'endroit éloigné où je me trouvais sur le bateau légèrement balancé par les vagues, je ne voyais pas très bien ce que mes compagnons faisaient, mais je pus les voir s'agenouiller près de l'objet qu'ils retournèrent. Cet objet ressemblait à une petite bûche qui devait avoir été drossée sur la plage dans cet endroit dépourvu du moindre arbre.

Les matelots commencèrent alors à examiner la neige autour de l'objet et quelques-uns d'entre eux firent des gestes en direction d'une petite passe qui s'enfonçait entre deux murs de glace de plus petite taille. Il partirent tous dans cette direction et furent rapidement hors de vue. Quelques instants plus tard, le bateau fut ébranlé par un hurlement lointain qui parcourut la neige et la glace pour parvenir jusqu'à l'endroit où nous étions à attendre. Nous entendîmes les cris rauques des hommes, suivi d'un horrible hurlement aigu, un hurlement que je souhaite ne plus jamais entendre et que je passerai le reste de ma vie à essayer d'oublier. C'était le hurlement d'agonie d'un animal, semblable à celui que pousse un cochon lorsque le couteau du boucher ne l'a pas frappé correctement dès le premier coup.

Ce hurlement fut la dernière chose que nous entendîmes. Pendant que l'écho se perdait dans l'épaisseur du silence, nous attendions sans faire le moindre bruit, ne sachant pas ce qu'il fallait faire. Sur le moment, nous crûmes attendre une éternité, mais il ne se passa réellement que quelques instants avant que nos compagnons émergent de la petite passe. Nous pouvions voir qu'ils étaient au complet, mais que l'un d'entre eux, couvert de sang, était aidé par ses camarades. Deux hommes portaient des petits objets emballés dans des couvertures et, pendant que toute l'équipe montait dans la chaloupe, deux des hommes se penchèrent pour soulever le sombre objet qui gisait dans la neige et le transportèrent en direction de l'embarcation. Lorsqu'ils soulevèrent l'objet, la neige qui le recouvrait partiellement tomba et nous pûmes voir clairement que ce que nous avions pris pour une bûche était en fait le cadavre gelé et raidi d'un homme. Nous attendîmes anxieusement que la chaloupe rejoigne le bateau.

Suite au verso.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents du Groenland, n° 2 : "La Trace de Tsathogghua"
La saga perdue d'Erik le Rouge

SECTION 1

Au cours de son second voyage en Finlande, Erik passa trois ans à descendre et remonter le long des côtes et à explorer les fjords en profondeur.

Au cours de la seconde année, alors qu'ils étaient en train d'explorer la côte est, ils aperçurent un petit groupe de Skraelings sur la côte. Ils semblaient suivre la progression des bateaux, mais lorsque les hommes d'Erik vinrent sur la plage il ne fut retrouvé aucune trace d'eux.

Plus tard, la même année, les Skraelings furent à nouveau aperçus sur les plages. Les Vikings accostèrent et installèrent leur camp, mais les Skraelings ne se montrèrent pas. Le matin suivant, le corps de Magnus, l'un des chefs d'Erik fut retrouvé à une trentaine de mètres du camp, le crâne violemment défoncé. Les Vikings tentèrent alors de suivre les traces des Skraelings jusque dans les montagnes, mais ils perdirent la piste peu de temps après et laissèrent tomber leur poursuite.

Lorsqu'Erik le Rouge repartit vers la Finlande, cette fois-ci avec des gens qui voulaient y installer une colonie, il quitta l'Islande avec 25 bateaux. Le premier jour de mer, le ciel devint noir et les embarcations furent secouées par une grosse tempête et dispersées, hors de vue les unes des autres, par les vents furieux qui continuèrent de souffler comme pour les éloigner davantage. Le lendemain, les bateaux réussirent à se rassembler, mais au grand dam de ceux qui étaient là, on s'aperçut qu'il ne restait que 14 embarcations, les onze autres furent présumées avoir été coulées par la tempête.

Un des hommes du bateau d'Erik qui était resté assis au poste de vigie de poupe pendant toute la nuit dans l'espoir, en scrutant l'obscurité, d'apercevoir une lueur venant d'un bateau ami, prétendit avoir vu quelque chose.

Il parla de grandes cordes noires qui s'élevaient des vagues écumantes et qui, attrapant un bateau, l'enfoncèrent dans la mer comme si c'était une brindille de paille. L'homme bavait et délirait en racontant cette histoire à Erik et à l'équipage.

Au fur et à mesure où la journée s'avançait, son délire devint plus insistant et sa folie provoqua une vague de panique sur le bateau jusqu'à ce qu'Erik l'empoigne à bras-le-corps et le jette par-dessus bord.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents du Groenland, n° 2 : "La Trace de Tsathogghua"
La saga perdue d'Erik le Rouge

SECTION 2

Des colonies furent installées, mais au cours de l'année il y eut des attaques de Skraelings. Lorsque deux femmes furent assassinées alors qu'elles étaient en train de tirer de l'eau dans un torrent proche, les Vikings se lancèrent à nouveau à la poursuite des Skraelings dans les montagnes.

Cette fois ils réussirent à acculer les Skraelings dans leur village de montagne et massacrèrent tous ceux qu'ils trouvèrent, n'épargnant seulement qu'une jeune fille qui fut faite prisonnière d'un des Vikings.

Cette jeune femme devint d'abord l'esclave, puis la femme du Viking qui l'avait capturée et, après avoir appris un peu de la langue de celui-ci, elle put lui raconter beaucoup d'histoires au sujet de son peuple d'origine.

Elle prétendit que sa tribu était l'une des dernières survivantes d'une grande race qui vivait dans un pays chaud du nord du nom de Mutuland.

Elle apprit aussi à son mari que son peuple adorait un dieu du nom de Kulu, mais que celui-ci répondait de moins en moins à leurs prières au fur et à mesure que le temps devenait de plus en plus froid. Après quelques temps, son peuple cessa de lui offrir des sacrifices et de le prier. La dernière grande cérémonie en son honneur avait eu lieu un an avant que les Vikings arrivent.

Elle lui apprit aussi qu'une légende, dans sa tribu, disait que certains membres de son peuple avaient, il y a très longtemps construit des bateaux comme les Vikings et étaient partis vers le sud où ils pensaient trouver un pays plus chaud où ils pourraient adorer leur dieu Kulu.

Suite de la page précédente

Après que les hommes aient abordé le navire, le capitaine et moi nous nous retirâmes avec les deux objets enveloppés dans les couvertures et nous allâmes nous installer dans une cabine. Là nous déballâmes les objets et, à ma grande surprise, je vis qu'il s'agissait de deux magnifiques enfants, une fille et un garçon, qui semblaient en parfaite santé et qui se tortillaient sur les couvertures. Intrigué, je demandai au capitaine d'où ils venaient et il m'expliqua qu'il les avait trouvés dans une grotte où ils étaient menacés par un animal sauvage d'un type inconnu. Il me décrivit cet animal comme étant une sorte d'ours, ou de singe, couvert d'une épaisse fourrure orange. Les hommes tuèrent cet animal, qui mourut en poussant un horrible cri (celui que nous entendîmes alors que nous attendions sur le bateau). Mais avant de mourir, elle (parce que c'était une femelle) eut le temps d'arracher la tête d'un des hommes avec ses pattes. Les enfants furent alors secourus et il fut décidé de laisser le cadavre de l'animal où il gisait.

Le cadavre gelé découvert sur la côte s'avéra être celui d'un Norvégien, probablement un habitant des soit-disant colonies Vikings qui se seraient établies dans la région des siècles auparavant (je ne vois vraiment pas comment des hommes auraient pu survivre dans une région aussi inhospitalière). Nous pensâmes qu'il était sûrement le père des deux enfants parce qu'il avait, comme eux, des cheveux roux. J'examinai le cadavre et j'en vins à la conclusion qu'il devait être mort des suites d'une maladie provoquée par le rude climat de la région. L'absence de la mère des enfants nous sembla étrange, c'est pourquoi, après avoir ordonné qu'on confie le corps de l'homme à la mer, le capitaine décida que le bateau resterait ancré dans la baie pendant deux jours et qu'une vigie serait placée pour repérer le moindre signe du retour de la mère. Finalement, nous conclûmes qu'elle avait probablement été emportée par le même mal que celui qui avait emporté son compagnon et nous reprîmes la mer, laissant les côtes glacées derrière nous.

Les deux petits orphelins sont sous ma responsabilité maintenant et je dois admettre que leur présence réchauffe mon cœur et qu'ils apportent beaucoup de joie sur le bateau. Ils marchent à quatre pattes encore et j'ai appris quelques mots à la petite fille qui semble vouloir progresser rapidement. Ils sont tous les deux devenus très chers à mon cœur et je suis sûr qu'il me sera difficile de me séparer d'eux lorsque le moment sera venu. Le capitaine a décidé que notre voyage a assez duré et nous serons rentrés dans une quinzaine de jours. Je connais un couple qui pourra adopter les enfants et les élever comme les siens. C'est un couple sans enfant depuis qu'ils ont perdu leur fils et leur fille au cours d'une soudaine épidémie. Je m'ennuierai sûrement de ces deux petits orphelins, mais je sais que je dois reprendre la mer.

En ce qui concerne l'animal qui a été tué dans la grotte, je n'ai aucune idée de ce que c'était et j'ai l'impression que même si, en rentrant, je consulte des livres à son sujet je n'apprendrai rien sur lui. J'ai demandé au capitaine d'envoyer des hommes chercher son cadavre, mais il a refusé. Il n'a pas voulu non plus me laisser me rendre à la grotte et il n'a donné aucune raison à son refus. Je suppose que cet animal restera à jamais un mystère, mais je me souviendrai toujours de son cri d'agonie, de ce hurlement perçant emporté par le vent à travers la passe de glace et qui résonna si étrangement, comme si quelqu'un avait hurlé : "Harald !"

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents sasquatch, n° 3 : "La Malédiction de Tsathogghua"

Article du Vancouver Daily Province
trouvé à la bibliothèque municipale de Vancouver

VANCOUVER, B.C. — 12 mars 1898. Un cadavre gelé, découvert à une trentaine de kilomètres au nord de Vancouver a été scientifiquement identifié aujourd'hui. Il semblerait que le corps, découvert la semaine dernière par deux indiens de la région, soit celui du père Jacques DeCasque, un prêtre jésuite qui a passé la plus grande partie de sa vie à convertir les indiens de Colombie Britannique au christianisme à la fin du XVII[e] et au début du XVIII[e] siècles. Le père DeCasque avait disparu au cours de l'hiver 1814 alors qu'il vivait parmi une bande d'indiens primitifs dans les Caribou Mountains. On n'entendit jamais plus parler de lui.

La découverte de son corps, trouvé complètement congelé et planté la tête en avant jusqu'à la taille dans un banc de sable, apporte peu de lumière sur les conditions de sa disparition. Les indiens qui empruntent souvent le sentier de chasse qui passe par cet endroit prétendent que le corps n'était pas là le mois précédent, mais qu'il a été jeté là par un "esprit". On n'a trouvé aucune trace de violence sur le cadavre mais des parties entières de son corps ont été détériorées par la morsure du froid avant qu'il meurre.

Il est difficile de comprendre comment le corps a pu être si fortement congelé et si bien préservé. Les scientifiques qui l'ont examiné déclarèrent que si son identification n'avait pas pu être faite, ils auraient pu croire que l'homme n'était mort que depuis quelques jours lorsque son corps fut découvert. Pourquoi, pendant une période de près de 85 ans, le cadavre ne s'est pas décomposé reste un mystère.

Les restes du père DeCasque seront inhumés dans le cimetière de l'église de Notre-Mère-Pleine-de-Grâce, ici, à Vancouver.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents du Groeland, N° 2 : "La Trace de Tsathogghua"

La saga perdue d'Erik le Rouge

SECTION 3

Ces hommes trouvèrent l'endroit qu'ils cherchaient et s'établirent sur les plages, près d'une grande cité d'or appelée Yonnith Lei qui avait été construite par d'autres adorateurs de Kulu, ceux de la mer qui avaient vécu là de tous temps. Bien qu'ils vinrent une fois visiter l'Hyperborée, ces gens ne sont jamais plus revenus depuis.

Apprenant l'existence d'une ville d'or, Erik dressa des plans pour se rendre dans le sud afin de découvrir ce "pays de Skraelings" pour s'emparer de leur or.

Navigant tout d'abord vers l'est, Erik découvrit rapidement ce pays et il longea les côtes sur de nombreux kilomètres à la recherche de la fabuleuse cité.

Finalement, après de nombreux jours de navigation, les bateaux négocièrent un passage de récif et accostèrent. Un camp fut dressé et les hommes partirent à la recherche de vivres.

Moins d'une heure après, des Skraelings en grand nombre surgirent soudainement de la forêt voisine et tombèrent sur les vikings.

Les hommes d'Erik se battirent avec un grand courage, mais la férocité des Skraelings menaça d'avoir raison d'eux.

C'est à ce moment qu'une bande d'hommes aux cheveux noirs, en nombre supérieur à celui des vikings et des Skraelings ensemble, emergea de la même forêt et se jeta dans la bataille en poussant des cris effrayants.

Il apparut rapidement évident que ces nouveaux venus ne voulaient tuer que des Skraelings car, dans leur fureur, ils semblaient ignorer complètement les vikings.

Les Skraelings furent rapidement détruits et Erik essaya de parler avec celui qui paraissait être le chef des "cheveux noirs". Il lui demanda s'il connaissait Yonnith Lei.

Le chef des "cheveux noirs" ne répondit que d'un seul mot et pointa le doigt dans la direction des récifs.

Peu de temps après, une dispute s'éleva entre vikings et des cheveux noirs au sujet de trésors trouvés sur les corps des Skraelings et Erik dut donner l'ordre à ses hommes de pousser rapidement les bateaux à la mer.

Erik décida que la cité d'or n'était qu'une légende et il mit le cap sur la Finlande, ce qui fut son dernier voyage et qui dura un an.

Les documents sasquatch, N° 5 : "La Malédiction de Tsathogghua"

Le cahier de Handelman : C'est l'enregistrement des tentatives qu'ont faites les deux hommes de capturer, au cours des dix dernières années, un des sasquatch supposés vivre dans la région. La calligraphie est presqu'illisible, mais des jets de Lire l'Anglais réussis permettront aux Investigateurs d'avoir accès aux indices numérotés qui suivent. Même si un Investigateur est incapable de comprendre suffisamment de texte pour avoir accès aux indices ci-dessous, il en apprendra suffisamment pour comprendre quels étaient les projets de Handelman et de son compagnon. En bref, les deux hommes ne s'intéressaient pas du tout aux créatures d'un point de vue scientifique. Leur but était de capturer l'une de ces créatures à fourrure et de la ramener vers la civilisation afin de l'exhiber en Amérique et en Europe. Le début du cahier se borne à signaler les traces qui ont été découvertes par les deux hommes et les cas où ils ont aperçus des sasquatch. Il n'y a rien d'intéressant jusqu'à ce qu'on arrive à ce qui s'est passé l'été dernier. Chaque indice qui suit demande la réussite d'un jet de Lire l'Anglais.

1. C'est notre jour de chance ! Hier soir, après que la nuit soit tombée, Morris et moi, nous fûmes réveillés par le plus horrible des hurlements en provenance des bois. Nous reconnûmes ce cri immédiatement et nous sûmes qu'il avait été poussé par une de ces créatures qui avait, enfin, mis la patte dans un de nos pièges. Nous emparant de nos fusils, nous nous ruâmes dehors avec nos lanternes pour découvrir que notre prise s'était enfuie après s'être apparamment dévoré sa propre patte pour se libérer. Nous suivîmes la trace sanglante sur une courte distance, mais nous entendîmes le bruit que faisaient d'autres créatures et nous perdîmes notre courage. Nous rentrâmes à la cabane avec notre trophée.

2. Morris est un imbécile. Il veut amener la patte aux professeurs de l'université de Vancouver et leur vendre. Il dit qu'on a besoin d'argent. Je lui ai dit que si nous mettions le monde extérieur au courant de ce que nous avons découvert ici, nous serions bientôt envahi par des hordes de types à la recherche de fric vite gagné qui profiteront des fruits de notre travail. J'ai insisté pour que nous gardions la patte ici et pour que nous n'en parlions à personne tant que nous n'auront pas réussi à capturer une créature vivante. C'est à ce moment que nous pourrons gagner beaucoup d'argent. En me réveillant ce matin, je me suis aperçu que cet imbécile était parti. Il m'a laissé une lettre pour me dire qu'il est parti amener la patte à Vancouver et qu'il sera de retour dans deux semaines. Quel imbécile ! Je l'attends de pied ferme

3. Morris est revenu aujourd'hui, enfin, presque. Il devait être midi passé lorsqu'en regardant par la fenêtre je l'ai vu arriver, qui remontait le champ de neige vers la cabane. J'étais prêt à le recevoir. Lorsqu'il a ouvert la porte avec son grand sourire, je l'ai eu, deux coups en plein dans la poitrine. Je ne pense pas qu'il ait eu le temps de comprendre ce qui lui était arrivé parce que quand je suis sorti il gisait dans la neige, tout ce qu'il y a de plus mort. Je l'ai enterré sur la rive ouest du lac, à un endroit où personne ne pourra le trouver. Si on me demande ce qu'il est devenu, je dirai qu'il est revenu, mais qu'il est reparti pour faire un tour dans la montagne. En voyant qu'il ne revient pas, tout le monde pensera qu'il a été victime des indiens. J'ai trouvé 200 $ dans sa poche. C'est probablement ce qu'on lui a payé pour la patte.

Suite au verso

Les documents Sasquatch, N° 6 : "La Malédiction de Tsathogghua"

Le cahier de Terrence Bhule : Ce journal remonte à la date à laquelle a été annoncée la découverte de Vancouver (la patte de sasquatch). Les paragraphes ne sont pas datés et pour lire ce journal il n'est pas nécessaire de réussir des jets de Lire l'Anglais.

Moi, Terrence Bhule, à la lumière des découvertes faites récemment par moi-même et par d'autres au cours d'une expédition au Groenland et à la lumière de récents événements, j'en suis arrivé à une certaine compréhension de moi-même. J'ai parlé de cela avec Donna et elle est d'accord avec moi sur tous les détails. Effrayante au début, l'information découverte dans le journal intime trouvé au Groenland a finalement confirmé mes soupçons de longue date sur mes origines qui ne sont pas strictement humaines. Je suis convaincu que si l'arbre généalogique de Donna ou le mien était reconstitué, nous découvririons qu'ils remontent aux deux orphelins découverts par la baleinière hollandaise au Groenland. Ces enfants étaient les rejetons d'un père viking et d'une mère d'origine pré-humaine. Je pense que les gènes de celle-ci étaient récessifs et que c'est cela qui explique qu'aucun de ses deux enfants n'ait présenté des caractéristiques lui appartenant. Mais ce n'est que pure conjecture. C'est par hasard que ces gènes se sont manifestés en Donna et en moi-même et si cette découverte nous a paru horrible au premier abord, elle a fini par nous donner un sentiment de soulagement parce qu'elle nous a permis de réaliser qui nous sommes vraiment. La découverte faite récemment en Colombie Britannique nous a décidés, Donna et moi, à partir à la recherche de nos semblables et nous pensons que, peut-être, nous pourrons vivre avec eux. Je ne sais pas.

Le reste du journal fut écrit après que Bhule ait été emporté dans les repaires des sasquatch.

Je me sens suffisamment bien pour écrire maintenant et pour mettre ces choses à jour. Donna est morte des suites des blessures que lui ont infligées les indiens. On m'a expliqué que ces indiens voulaient simplement défendre le territoire des sasquatch (qui s'appellent eux-mêmes les oh-man) pour lesquels ils manifestent une espèce de respect. J'ai prévu de l'enterrer dans une grotte à quelques kilomètres d'ici. Mes hôtes m'ont bien traité, presque de la manière dont ils traitent leurs invités de marque. Bien que la perte de Donna m'attriste, je ressens une certaine chaleur et un certain bien-être ici, malgré la dureté de la vie que les créatures supportent.

Suite au verso

Suite de la page précédente

4. Un étranger est venu aujourd'hui. Exactement le genre de type dont je parlais à Morris. Il a dit qu'il s'appellait Berringer et qu'il faisait du camping avec sa femme. C'est Paragent et Makelhenny qui étaient leurs guides. Je savais que ce type mentait et qu'il était à la recherche de sasquatch, exactement comme je l'avais prédit à Morris. J'ai été prudent et j'ai fait semblant de ne pas savoir grand chose à ce sujet. Je lui ai dit qu'il m'est déjà arrivé de tomber sur une trace ou deux mais que je n'en savais, ni n'en pensais rien. Il m'a demandé où j'avais vu ces traces et je l'ai envoyé vers l'ouest, dans la direction des indiens. Je croyais que Paragent ou Mak l'auraient prévenu, mais ils ne semblaient pas savoir où se trouve le nouveau camp des indiens. Ils ne sortent pas assez souvent de Dogfork pour le savoir, je pense. Avec un peu de chance, les indiens les tueront ou les feront fuir de la région.

5. Je suis encerclé. J'ai jeté un coup d'œil par la fenêtre tôt ce matin et je les ai vu. Ils sont une bonne demi-douzaine et ils se cachent derrière des congères près du lac. Je ne sais pas ce qu'ils veulent.

6. Plus tard. C'est horrible. Berringer, l'étranger, est avec eux. J'ai regardé par la fenêtre et je l'ai vu, se tenant debout, presque nu, dans le vent froid. Il m'a alors parlé. Il m'a dit de sortir de la cabane, sans arme, et qu'aucun mal ne me serait fait. Il m'a dit qu'il voulait juste parler. C'était une chance à saisir. Il faisait une bonne cible, mais je devais être trop nerveux et je crois que j'ai appuyé trop vite sur la détente. De toute façon, il a plongé très vite vers le sol et je ne suis pas sûr de l'avoir raté. Il ne doit pas être gravement touché parce que je l'ai entendu donner des ordres aux créatures. Mais je n'ai pas compris ce qu'il disait.

7. 10 heures et demie du soir. Je peux voir un grand feu qui brûle sur la rive du lac. Je suis trop loin pour voir ce qui se passe exactement, mais je peux voir de temps en temps une de ces créatures jeter une bûche dans le brasier. Ils doivent être très près de l'endroit où j'ai enterré Morris. Est-ce qu'ils vont le déterrer pour le manger ?

8. Minuit. Dieu me vienne en aide. Le feu s'est finalement éteint et, même avec la lueur de la lune, je ne peux pas voir ce qui se passe. Ce n'est que très tard que j'ai vu une de ces créatures en train de grimper sur un grand pin à l'ouest du lac. S'il n'y avait pas eu ce clair de lune derrière le pin je ne l'aurai pas remarqué, mais avec cette lumière, j'ai pu voir que la créature portait un gros objet attaché sous ses bras. Ce n'est que lorsqu'elle est arrivée au sommet de l'arbre que j'ai pu voir qu'elle portait le corps gelé de Morris. Les monstres l'avaient déterré après avoir ramolli la terre de sa tombe avec leur grand feu. La créature accrocha le corps de Morris au sommet de l'arbre et redescendit. Ils se sont alors tous rassemblés quelque part près du lac et j'ai pu les entendre chanter. La voix de Berringer dominait, il dirigeait la cérémonie d'une voix criarde. Maintenant le bruit qu'ils font est noyé par le sifflement du grand vent qui s'est levé et je peux entendre un gros orage qui arrive. J'ai fermé les volets et la porte, mais le vent passe quand même par les interstices. La température baisse si vite que mes doigts sont engourdis et que j'ai du mal à écrire. Le vent siffle terriblement. Toute la cabane est secouée...

Suite de la page précédente

Donna a été enterrée sous un cairn de pierres dans la grotte que j'avais choisie. J'irai sur sa tombe de temps en temps. Ma nouvelle famille et moi-même nous avons appris beaucoup de choses les uns des autres. Leur langue est relativement primitive, mais ils apprennent rapidement l'anglais, semblant affamés de connaître des mots abstraits pour exprimer ce qu'ils ressentent et ce qu'ils perçoivent. Ils semblent aussi avoir des aptitudes pour la mécanique (ils savent fabriquer de bons outils) et bien qu'ils n'en aient pas vraiment besoin, ils ont vite appris comment faire du feu. Je pense que ce serait une grave erreur que de sousestimer l'intelligence de ces créatures.

Une découverte. L'un des Oh-man m'a conduit dans le fond de la petite grotte du dessus. Après être passé dans un étroit passage, j'ai découvert une sorte de petit sanctuaire installé à cet endroit par les Oh-man il y a plusieurs milliers d'années. Dans cette petite caverne, j'ai découvert le corps momifié d'un Oh-man, habillé de la même manière que la momie trouvée au Groenland. Sur les murs était écrite une prière à Adukwa, mais le plus intéressant était la présence de deux tablettes qui flanquaient le corps. Sur ces pierres était racontée l'histoire selon laquelle les Oh-man furent chassés de leur pays d'origine pour venir s'installer ici. Je vais souvent méditer dans cette caverne et les Oh-man disent que je reçois des visions. Je ne pense pas que cela soit vrai, mais je sais que mon peuple et moi nous ne pouvons plus rester à cet endroit. Parce que l'Homme arrive et lorsque l'Homme vient, les Oh-man doivent partir ou mourir. C'est ainsi. J'ai l'intention de partir avec eux dans le nord. Nous trouverons quelque part un endroit qui n'a pas encore été découvert par l'Homme et où nous pourrons vivre en paix.

Nous surveillons nos ennemis, ceux qui nous craignent sans nous connaître. Je ne suis pas sûr de Paragent. Il semblerait qu'il ne se souvient de rien au sujet des Oh-man, mais je crois qu'il en sait beaucoup plus qu'il n'en dit. Si nous en avons la preuve il faudra que nous l'éliminions parce qu'il représentera alors un danger potentiel.

En ce qui concerne Handelman je ne me fais pas d'illusion. Connaissant l'homme comme je le connais, je doute qu'il accepte notre offre de venir vivre avec nous. S'il n'accepte pas, il mourra. Je ferai ce qu'il faudra pour assurer la survie de mon peuple.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents sasquatch, N° 1 : "La Malédiction de Tsathogghua"
Article du Vancouver Daily Province.

POINT GREY, B.C.–Un porte-parole de l'université de Vancouver a annoncé aujourd'hui qu'un spécimen rapporté des Caribou Moutains semblerait indiquer qu'une espèce inconnue de primates pourrait vivre dans les régions sauvages inexplorées du nord de la Colombie Britannique.

Le Dr. Harvey Lantilla, chef du département de zoologie, a déclaré que ce spécimen, une patte, ressemblant à celle d'un singe, coupées à quelques centimètres au dessus de la cheville, a été achetée par ses soins à un trappeur qui prétend l'avoir découverte, complètement gelée, dans les contreforts des montagnes. Bien que la patte ne soit pas encore visible pour le public, le Dr. Lantilla l'a décrite comme étant un pied d'une taille proche de celle d'un pied humain, mais dont certaines différences structurelles éliminent la possibilité qu'il soit d'origine humaine. Le pied est, en outre, couvert d'une épaisse fourrure de poils oranges et rudes.

Selon le Dr. Lantilla un examen approfondi et une dissection du spécimen sont sur le point d'être commencés. Ils permettront sûrement de démontrer que le spécimen appartient à un orang-outan ou à un chimpazée, sans doute échappé d'un cirque ou d'une ménagerie et qui vit maintenant dans les montagnes.

Rien n'a été prévu quant à ce que deviendra le spécimen une fois examiné.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents sasquatch, N° 4 : "La Malédiction de Tsathogghua"
Article du Vancouver Daily Province,
découvert à la bibliothèque municipale de Vancouver.

KAMLOOPS, B.C.–16 septembre 19--. Une déclaration officielle du quartier général de la Police Montée de la région de Kamloops a confirmé la disparition et la mort probable de trois personnes qui étaient parties camper dans les Caribou Moutains. Thomas Berringer, sa femme Dora et un guide local, Douglas Makelhenny auraient été tués par une bande d'indiens alors qu'ils campaient. L'unique survivant de l'attaque, William Paragent, fut gravement blessé, mais il réussit à se réfugier dans une forêt proche et à semer ses poursuivants. Il parvint à rejoindre la petite ville de Dogfork seulement trois jours plus tard, dans un état de faiblesse extrême en raison du sang qu'il avait perdu et du froid qu'il avait dû endurer. Il délirait et il fut envoyé d'urgence, par train, à l'hopital de Kamloops où, après avoir repris ses esprits, il raconta sa mésaventure à la Police Montée.

Le capitaine Swainson, chef de la brigade locale, a annoncé qu'il allait organiser des recherches, mais qu'il y a peu d'espoir pour qu'on retrouve les disparus. La bande d'indiens Athepaskan qu'on croit responsable de l'attaque est un petit groupe qui, évitant tout contact avec les hommes blancs et les autres indiens, mène une existence primitive dans la région de ces montagnes. Ils sont considérés comme extrêmement dangereux. C'est toutefois la première fois qu'on peut leur attribuer des meurtres.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents sasquatch, N° 2 : "La Malédiction de Tsathogghua"
Article du Vancouver Daily Province,
trouvé à la bibliothèque municipale de Vancouver.

YALE, B.C.–3 juillet 1884. Aux abords immédiats du tunnel n° 4, situé à une trentaine de kilomètres du village, il y a des promontoires rocheux qui avaient été inviolés, mais qui furent, lundi matin, escaladés avec succès par des employés de Mr. Onderdonk qui travaillent sur la ligne régulière de Lytton. Assistés par Mr. Costeron, les "Messagers de la Compagnie Expresse de Colombie Britannique", un groupe de gentlemen de Lytton et de la région, après bien des difficultés et une escalade périlleuse ont capturé une créature qui peut être considérée comme étant mi-humaine, mi-animale. "Jacko" comme ceux qui l'ont capturée l'appellent est une sorte de gorille d'environ 1,50 m de haut et qui pèse environ 65 kg. Il porte une chevelure orange et ressemble à un homme, à un détail près, la presque totalité de son corps est recouverte d'une épaisse toison de poils d'une longueur de près de trois centimètres, à l'exception de ses mains et de ses pieds (ou pattes ?). Ses avant-bras sont plus longs que ceux d'un homme et ils sont extraordinairement puissants puisque la créature peut s'emparer d'un bâton et le briser simplement en le vrillant, ce qu'aucun homme ne pourrait réussir à faire. Depuis sa capture, il reste relativement silencieux, ne poussant qu'occasionnellement une sorte de cri qui est à moitié un aboiement et à moitié un grognement. Néanmoins, de jour en jour, il semble s'attacher davantage à son gardien, Mr. George Telbury, de Yale, qui se propose de partir bientôt pour Londres, en Angleterre, pour l'exhiber. Sa nourriture préférée pour le moment est constituée de baies et il boit du lait frais avec délices.

NE LISEZ QUE DE CE COTE

Les documents sasquatch, N° 7 : "La Malédiction de Tsathogghua"
Les tablettes de la caverne : Les inscriptions qu'elles portent furent écrites par le prêtre dont on trouvera le corps à proximité. Elles sont dans une langue similaire à celle qui était employée sur le mur découvert au Groenland. Si elles sont traduites, on pourra lire ce qui suit :

Je suis Knaarrl, le dernier des prêtres d'Adukwa. Je meurs dans le temple de mon dieu. Voici ce que j'écris :

Il y a très longtemps, mon peuple arriva ici en compagnie de son maître Adukwa qui lui avait dit qu'il devait suivre son vent et qu'en retour il l'accompagnerait de son vent en allant vers le sud. Son peuple obéit et il arriva ici. Mais dans mon cœur subsistent encore des questions : Pourquoi nous avoir mené ici où il n'y a rien ? Pourquoi la véritable nature de notre dieu, le grand froid, tue-t-elle et blesse-t-elle notre peuple ? Telles sont les questions que mon cœur m' a posées et auxquelles j'ai répondu à mon cœur comme j'ai pu. Je serai le dernier prêtre d'Adukwa. Je n'ai formé aucun jeune pour qu'il puisse diriger les cérémonies ou prononcer les prières. Pour cela, Adukwa a promis de se nourrir de mon âme, mais je sais qu'il ne se nourrit plus de mon peuple. Mon peuple ne tue plus les siens pour les placer en hauteur pour Adukwa. Je lui ai montré comment sacrifier des animaux pour l'apaiser et il doit se contenter de ça. Il ne s'intéresse plus qu'au sang et à la chair et je n'apprendrai pas ses prières à mon peuple. Bien qu'elles soient inscrites ici sur les murs de ce temple, elles seront bientôt oubliées.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 1 : "La maison hantée"
Article du Grand Rapids Herald, *daté de 1878.*

Un accident survenu hier sur le site de fouilles archéologiques au nord de Grand Rapids, a provoqué les graves blessures d'un homme et a légèrement coupé et contusionné deux autres hommes.

Bertrand Hancock, qui est crédité de la découverte du tumulus indien où les fouilles ont lieu, est soigné à l'hopital de Grand Rapids où il se remet de nombreuses blessures et fractures dûes à l'accident. Selon toute apparence, c'est un grand trépier, utilisé pour soutenir un gros bloc de pierre et un appareil de forage, qui a glissé le long de la pente du tumulus avant de se renverser sur Mr. Hancock et de l'emprisonner sous lui. Les hommes qui travaillaient sur le site à ce moment n'ont pu donner aucune explication sur l'origine de cet accident. Un porte-parole de l'université du Michigan a annoncé qu'en dépit de l'accident les fouilles continueraient comme elles ont été prévues.

Mr. Hancock, diplomé de techniques commerciales de l'université est l'époux de Deborah Van Laaden, la fille du héros de guerre bien connu dans la région, Mr. Aaron Van Laaden. Il vit actuellement dans la demeure des Van Laaden et c'est aux alentours de cette maison qu'il a découvert le tumulus. Les médecins n'ont pas donné de détails sur la nature de ses blessures, mais ils ont déclaré qu'il était hors de danger et qu'il serait bientôt guéri.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 2 : "La maison hantée"
Article du Grand Rapids Herald, *daté de 1898.*

Il a été annoncé aujourd'hui que Béatrice Van Laaden, épouse de feu Aaron Van Laaden, est morte hier à la suite d'une chute dans sa maison. Sa fille, Virginia Van Laaden, a déclaré que la vieille femme n'avait pas été en bonne santé au cours des dernières années et qu'elle était restée dans la maison. Elle a probablement trébuché alors qu'elle descendait l'escalier de la demeure familiale.

Le nom des Van Laaden est bien connu à Grand Rapids. Des membres de cette famille ont joué un grand rôle dans l'incorporation de la ville et le nom des Van Laaden peut être trouvé sur de nombreux bâtiments publics, y compris la bibliothèque et le musée d'art.

Mrs Van Laaden laisse derrière elle non seulement sa fille Virginia, mais aussi un petit-fils du nom de Maurice et une autre fille, Déborah qui vit actuellement à Grosse Pointe dans le Michigan. Un service funèbre se déroulera demain matin dans l'intimité et le corps sera inhumé dans le petit cimetière familial situé sur la propriété des Van Laaden.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 3 : "La maison hantée"
Article du Kent Clarion, *daté de 1863.*

Allen Van Laaden, de la famille Van Laaden de Grand Rapids, est mort hier, à son domicile, à la suite d'une blessure par balle qu'il s'est accidentellement faite lui-même à l'estomac. L'accident a été déclaré par Aaron Van Laaden, son cousin, capitaine de l'armée de l'Union, actuellement en permission.

Selon le rapport, M. Van Laaden était en train de nettoyer son pistolet, dans une chambre à l'étage de la demeure des Van Laaden, lorsqu'un coup est accidentellement parti, le blessant à l'estomac. Il est mort avant qu'on ait pu appeler un médecin. Un service funèbre sera célébré dans la demeure familiale.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 4 : "La maison hantée"
Article du Kent Clariton, *daté de 1866.*

Nous avons appris, aujourd'hui, la mort du capitaine Aaron Van Laaden. Son cadavre a été découvert hier soir dans les bois proches de sa maison. Il a apparemment été victime d'un accident de chasse. Il avait quitté la maison plus tôt ce jour et, ne le voyant pas arriver à temps pour le repas du soir, la famille s'inquiéta. Un coup de feu avait été entendu au cours de l'après-midi, mais on pensa que M. Van Laaden tirait sur du gibier. Lorsque l'on fit la macabre découverte, on comprit que c'est en voulant enjamber un buisson de bruyère que M. Van Laaden trébucha et tomba sur son fusil dont le coup partit et le tua instantanément.

Aaron Van Laaden n'est pas seulement connu pour ses exploits militaires au cours de la Guerre Civile. Il est aussi bien connu pour les nombreux efforts qu'il a fournis pour l'incorporation de la ville de Grand Rapids et pour son dévouement sans faille à la cause publique. Il a, entre autre participé à l'édification de la bibliothèque municipale et du musée d'art.

La veuve du capitaine Van Laaden s'est refusée à tout commentaire. L'inhumation n'a pas encore été organisée.

Les documents Van Laaden, N° 5 : "La maison hantée"
Version condensée du livre Les Voyages et Déplacements de Brandon Van Laaden.

Introduction : Elle a été écrite par Henry Wordsworth Van Laaden en hommage à son plus jeune frère, "un homme vigoureux qui n'a jamais refusé un défi". Entre autres, elle parle de la mort soudaine de Brandon en 1847. Elle mentionne aussi que le livre n'était pas terminé à la mort de Brandon et qu'une édition en tirage limité serait imprimée et distribuée aux amis, aux parents et à des institutions publiques.

Préface : A partir de là, le livre a été écrit par Brandon et, dans cette section, il décrit comment il reçut mission de ses frères d'aller voyager en Europe et plus loin pour chercher des antiquités, des œuvres d'art, des essences de bois fines, des tapis et des tapisseries et tout ce qui pourrait être susceptible d'ajouter du prestige et de la valeur à la maison familiale. Il explique aussi qu'il espérait profiter de ses voyages pour faire de l'exploration et de la chasse s'il réussissait à en trouver le temps.

Chapitre 1 : Ce chapitre décrit la traversée de l'océan par paquebot. Brandon parle d'un gigantesque geiser d'eau qui a été vu par les passagers et l'équipage du paquebot.

Chapitre 2 : Arrivée à Londres. Le début du chapitre est consacré au temps qu'il a passé dans les ventes aux enchères de meubles et d'œuvres d'art. Plus loin, il décrit quelques-uns des meilleurs restaurants qu'on puisse trouver dans cette ville.

Chapitre 3 : Après avoir quitté Londres, Brandon décrit un court voyage dans le nord de l'Ecosse où il est allé visiter une enceinte de gros blocs de granit qui délimite une surface ovale. Cette bizarre édification est attribuée à une tribu de Celtes. Ce qui est mystérieux, c'est que le sol délimité est vitrifié. Cela a nécessité une température de plus de 1.300 degrés centigrades, aucun feu ordinaire n'aurait pu produire une telle température. En retournant dans le sud, Brandon s'est arrêté près de Dumfries où il a choisi un énorme chêne dans un petit bois à environ trois kilomètres de la ville. Cet arbre sera abattu et débité pour fournir le bois nécessaire à la rénovation de la maison familiale.

Suite au verso

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 6 : "La maison hantée"
Lettre datée de juin 1844, adressée à Henry Van Laaden par le contremaître de l'une des scieries de la famille.

James Leski, contremaître
Moulin N° 1 sur la rivière Blake

Juin 1844

Cher M. Van Laaden,

Je vous écris au sujet du retard concernant la découpe et le débitage des billes récemment réceptionnées dans la cargaison venant d'Outre-Atlantique. J'ai le regret de vous informer que ce retard va s'accentuer. Lorsque je vous ai écrit au cours du mois de mai, je pensai que le travail serait terminé à la fin du mois courant et je vous expliquai que le retard était motivé par le fait qu'il fallait fréquemment réinstaller les scies pour procéder aux diverses découpes que vous vouliez. Depuis ce moment, un nouveau problème est apparu et j'ai peur qu'il contribue à augmenter le retard. La scie principale, celle qui est utilisée pour faire les coupes initiales sur les billes les plus grosses, a été accidentellement endommagée. Je supervisais personnellement les opérations et l'homme qui actionnait la scie est un de nos employés les plus compétents. Néanmoins, la scie principale a été endommagée et doit être remplacée. Le fabricant, situé à New York, m'a assuré que la livraison se ferait sous quatre semaines et ce n'est qu'à ce moment que nous pourrons reprendre les travaux. Par la même occasion je vous déconseille d'essayer de faire couper ces grosses billes par une autre scierie. Toutes leurs scies sont moins précises que les nôtres et je pense que le problème vient essentiellement du fait que l'employé n'était pas familiarisé avec les bois étranges et exotiques que vous nous avez demandé de découper. C'est pourquoi je suggère que le retard supplémentaire occasionné par l'attente de la livraison de la nouvelle lame, ainsi que les travaux de découpe du reste de la cargaison soient récompensés et payés.

Respectueusement vôtre,
James Leski

Suite de la page précédente

Chapitre 4 : Après avoir traversé la Manche par bateau à voiles, Brandon arrive à Paris. Là, il tombe par hasard sur un vendeur de livres rares qu'il décrit comme "un type très mystérieux". Il lui achète un livre dont il ne cite pas le titre et il prend rendez-vous avec lui pour le lendemain soir afin d'examiner d'autres livres rares. Le matin suivant, la boutique du marchand de livres est découverte ouverte et saccagée et le corps du vieil homme est retrouvé, un peu plus tard, flottant sur la Seine.

Chapitre 5 : Ce chapitre contient une longue description des voyages de Brandon par l'Europe centrale et orientale pour se rendre au Proche-Orient. Alors qu'il est en Transylvanie, il est invité à aller visiter un mystérieux château perché dans les montagnes, mais il est obligé de décliner l'invitation à la dernière minute pour des raisons d'emploi du temps.

Chapitre 6 : A Beyrouth, il rencontre un vieux musulman qui lui raconte la légende d'une ville sans nom qui aurait été construite bien avant que l'homme ne marche sur la terre et qui est maintenant oubliée. Le vieil homme prétend connaître l'endroit où elle se trouve et Brandon envisage, pendant un moment, de monter une expédition pour la découvrir, avant d'abandonner cette idée. Il passe alors plusieurs semaines en Syrie et en Palestine, achetant des tapis, des tapisseries, des boiseries et bien d'autres objets pour la maison des Van Laaden.

Chapitre 7 : Pendant qu'il est au Caire, en Egypte, Brandon va voir le Sphinx et a une vision. Il ne dit pas ce qu'il a vu, mais il mentionne que la nuit précédente, il a profité de l'occasion qui lui était offerte d'essayer un peu de hashish que lui avait vendu son guide. Chez un négociant du Caire, il achète une cargaison de bois précieux en provenance de l'intérieur du continent. Parmi cette cargaison il y a des gros blocs d'un bois très dense et très noir qu'on appelle ébène. Brandon parle aussi de l'achat, fait auprès du même négociant, d'un fétiche volé à une tribu de l'intérieur. Il le décrit comme mesurant environ trente centimètres de haut, sculpté dans du bois et serti de clous métalliques. Il ressemble à une sorte d'affreux démon accroupi.

Chapitre 8 : Dans ce chapitre, Brandon décrit la première partie d'un safari dans une forêt d'Afrique Equatoriale à la recherche de gros gibier. Il est particulièrement intéressé par ce qu'il entend au sujet d'un animal brun-roux ressemblant à un daim et qui est connu des tribus de l'intérieur.

C'est à cet endroit du livre que Brandon fut frappé par la maladie qui devait l'emporter et son histoire se termine abruptement au beau milieu du récit de son expédition de chasse.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 10 : "La maison hantée"

Le carnet de bord du "Tanager". Ce vieux cahier peut être trouvé dans le coffre de marin de Erich. Il raconte les voyages qu'il a fait lorsqu'il était capitaine et c'est un mémento de sa vie en mer. Il est relativement détaillé et minutieux, la plupart des textes sont ternes et écrits dans une calligraphie à l'ancienne fastidieuse à lire. Il faudra passer 14 heures pour le lire. Il faudra aussi réussir des jets de Lire l'Anglais pour remarquer les passages intéressants qui suivent et qui sont contenus dans la dernière partie du carnet de bord.

1. 21 juin 1817 : Avons quitté les Iles Samoa aujourd'hui. Avons l'intention d'aller vers le nord. Un bateau a été repéré près de l'horizon. La vigie l'a identifié comme étant probablement le "Colomby" d'Innsmouth. Si c'était bien lui, il devait être commandé par le capitaine Obed Marsh. Les vents sont bons et nous mettons le cap sur les Iles Salomon.

2. 8 janvier 1818 : Avons revu le bateau de Marsh aujourd'hui. Il doit revenir des Iles Carolines. Il y a fait pas mal de commerce au cours des dernières années et je pense que cela a quelque chose à voir avec le redressement financier de sa famille. La "Hetty" et le "Sumatry Queen" ont aussi fait des voyages par ici. J'aimerai bien découvrir la source de leur nouvelle prospérité.

3. 12 février 1818 : Coup de chance aujourd'hui. Un des membres de l'équipage a découvert, pendant qu'il était dans une taverne, à terre, un homme de Obed Marsh. Ce matelot a apparemment sauté du "Colomby" lors de sa dernière escale. Il est du genre écervelé et accroché au rhum. Néanmoins, il connaissait le port où Obed allait faire des affaires. Il s'agit d'un village primitif situé pas très loin de l'Ile de Ponape. Cela ne m'a pas coûté beaucoup d'argent pour l'amener à me montrer du doigt l'emplacement exact de cette île sur la carte, mais il n'y eut aucun moyen de le persuader de nous accompagner. C'est pour cette raison que je ne fais pas confiance à cet homme, il m'a sûrement vendu de faux renseignements. Mais s'il en est ainsi, pourquoi me les aurait-il vendus pour le prix de quelques bouteilles de rhum seulement ? Il m'a aussi fait promettre de ne parler de son existence à personne parce qu'il a peur des représailles du capitaine Marsh. C'est pourquoi, une fois encore, je doute qu'il ait cherché à me raconter des histoires. J'ai décidé de lever l'ancre demain matin.

4. 14 mars 1818 : Avons quitté les Carolines aujourd'hui. Dieu nous aide ! Nous avons découvert l'origine de la nouvelle richesse de Marsh et nous l'avons payé de quelques vies et de quelques âmes. Je prie pour ceux que nous laissons derrière nous et j'implore que Dieu abatte sans pitié sa colère sur ce maudit Marsh et les choses avec lesquelles il s'est acoquiné. J'ai perdu six hommes. Certains à cause de l'horrible chose qui est sortie de la mer et certains à cause de la vague de panique qui a emporté les hommes ensuite. Mate Hannigan, je dois dire, mérite la plus grande des considérations pour la manière dont il nous a sauvés. Sans son aide, je crois que j'aurais été incapable de sortir le "Tanager" de là tout seul. Je crains maintenant pour son âme. Il est devenu très calme et refuse totalement de parler. Peut-être que la folie l'a enfin frappé, maintenant qu'elle a quitté la plupart des hommes d'équipage. Puisse le ciel nous donner un passage sûr jusqu'à chez nous ! J'aimerai retourner à la maison, si je le peux, et là, je m'arrangerai pour que toute ma famille déménage, qu'elle aille s'installer loin de la mer et des choses abominables qui y vivent. Dieu ait pitié de nous tous !

Les documents Van Laaden, N° 7 : "La maison hantée"

NE LISEZ QUE CE COTE

Copie d'une lettre envoyée par Henry Van Laaden à un employé qui a été estropié pendant qu'il aidait à transporter dans la maison le gros bloc de chêne destiné à servir de manteau à la cheminée des pièces est.

A Peter Cartwright,

Ma famille et moi-même sommes vraiment désolés d'apprendre que vous avez été estropié définitivement pendant que vous travailliez sous nos ordres. Le fait que cela soit arrivé dans notre maison nous affecte encore plus.

Bien que ni moi-même, ni la compagnie, ne puissions accepter la responsabilité de l'accident (j'avais, moi-même, dit au contremaître que ce travail nécessitait un plus grand nombre d'hommes ; que les gros blocs de bois étaient très lourds et qu'il serait difficile et dangereux de les faire passer par la porte d'entrée), nous ne voudrions pas que votre famille (mon contremaître m'a dit que vous aviez une femme et quatre enfants) souffre indûment de votre inaptitude à gagner correctement votre vie. Aussi je vous prie d'accepter les 250 $ ci-joints, c'est le moins que notre famille puisse faire en remerciement des années pendant lesquelles vous avez été à son service.

Sincèrement vôtre,
Henry W. Van Laaden

Les documents Van Laaden, N° 8 : "La maison hantée"

NE LISEZ QUE CE COTE

Extraits du journal intime de Aaron Van Laaden.

12 juin 1853

Un étrange évenement a eu lieu hier soir. Il était environ huit heures et j'étais assis dans le salon en train de lire du Gibbons, lorsque mon attention fut attirée par de faibles coups frappés à la porte d'entrée. Marquant rapidement ma page, je me suis précipité dans le hall d'entrée et j'ai ouvert la porte pour me trouver face à face avec un homme à la peau sombre et d'origine étrangère, habillé d'un manteau noir, qui essayait de s'abriter de la forte pluie. J'invitai le pauvre hère à entrer et en enjambant le seuil de la maison, il fut pris d'une quinte de toux si forte que je me sentis obligé de le soutenir par le bras parce que je suis sûr que si je ne l'avais pas fait il se serait écroulé sur le sol.

A ce moment, Béatrice apparut et, voyant dans quel état se trouvait le pauvre homme, elle insista pour qu'il soit immédiatement amené dans une des chambres d'invité et qu'il soit mis au lit. Malgré son état de faiblesse, il fallait qu'il monte jusqu'au deuxième étage parce que toutes les chambres du premier étaient alors occupées et, tout en l'aidant à monter, j'essayai de lui parler mais je découvris qu'il ne connaissait pas le moindre mot d'anglais. Je ne suis pas parvenu à deviner dans quelle langue asiatique il nous parlait, mais je suis sûr que l'expression avec laquelle il nous a remercié avant que nous prenions congé de lui était sincère. Il refusa toute nourriture, nous le laissâmes se reposer et, comme ses horribles quintes de toux cessèrent, nous en conclûmes qu'il devait dormir paisiblement. C'est ce matin que nous avons découvert qu'il était mort tranquillement au cours de la nuit. Paix à son âme.

Allen avait été envoyé en ville pour chercher un médecin, mais il n'est pas parti avant d'avoir pu placer une tirade furieuse sur notre "manie de faire entrer des étrangers dans notre maison". Mais cette fois je dois admettre qu'il aurait été le plus avisé hier soir, lorsqu'apprenant la présence de l'étranger dans notre maison il contesta fortement et avec véhémence la sagesse de ma décision. Je dois admettre que je ne sais pas de quelle maladie étrange cet homme est mort. En fouillant ses poches, je me suis aperçu qu'il n'avait presque pas d'argent et qu'il ne portait rien qui puisse permettre de l'identifier. En ce qui concerne l'inhumation de son corps, j'en ai déjà parlé à Béatrice et nous avons décidé que s'il est impossible d'identifier cet homme nous devons lui donner une tombe chrétienne dans le cimetière de la famille. Je suis sûr qu'Allen va protester contre cette décision, mais c'est la seule chose à faire.

Je vous supplie d'essayer de comprendre ce que je suis sur le point de faire et de ne pas m'oublier dans vos prières. Je sais que Dieu a dit que c'est un péché, mais j'ai été assurée par une voix venue d'un autre monde que la mort serait suivie d'une renaissance dans un autre monde, plus glorieux et plus magnifique que tout ce qu'on peut imaginer. J'ai pris la décision de rejoindre cette voix dans cet autre monde.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 20 : "La maison hantée"
Lettre adressée à Aaron qui a été trouvée avec le rapport du coroner sur la mort de l'étranger dans la maison des Van Laaden en 1853.

Cher Mr. Van Laaden,

En ce qui concerne le sort infortuné de l'asiatique non identifié qui est mort dans votre maison, je recommande que les précautions suivantes soient prises compte tenu de la nature inconnue de la maladie dont il est décédé : tout d'abord la chambre dans laquelle il est mort devrait être aérée. Ensuite, il faudra retirer les draps et les couvertures et les laver avant de nettoyer la pièce et de la passer au blanc de chaux. Comme précaution supplémentaires, je recommanderai de ne pas utiliser la chambre pendant au moins six mois. Cette interdiction s'applique surtout aux enfants, aux personnes âgées et aux malades chroniques. Je suis désolé de ne pas être capable d'apporter plus de lumière sur votre problème si particulier.

Respectueusement votre,
Lucas Bradshaw, M.D.,
Coroner, Comté de Kent.

NE LISEZ QUE CE COTE

Les documents Van Laaden, N° 13 : "La maison hantée"
Le journal de Bertrand Hancock. Ce mince livret a été tenu depuis peu de temps après son mariage avec Deborah en 1872 jusqu'à ce qu'il déménage avec sa famille à Detroit en 1880. Les paragraphes sont clairsemés et ils se lisent plus comme des articles d'un journal scientifique que comme des mémoires personnelles. La lecture de ce journal ne nécessitera aucun jet de Lire l'Anglais et il ne faudra que trois heures de lecture pour en résumer le contenu. En lisant, l'Investigateur se rendra compte que Bertrand, bien qu'il soit diplômé d'une école de commerce, se considérait comme un scientifique et parsemait son journal d'observations sur les diverses facettes du monde naturel et y intégrait des courtes études sur la flore et sur la faune. Préférant vivre ainsi sans travailler, il était satisfait de pouvoir vivre sur la fortune de sa femme et il est évident que son journal était destiné à être utilisé comme base pour la rédaction d'un livre. Les Investigateurs pourront trouver les textes suivants comme présentant un intérêt spécifique.

1. 28 août 1875 : Hier soir, alors que je me tenais devant la porte de derrière, mon attention fut attirée par un sifflement qui semblait venir d'au-dessus et de derrière moi. En regardant par-dessus mon épaule, j'eus juste le temps de voir une grosse boule de feu, suivie d'une traînée d'étincelles qui décrivait une courbe dans le ciel au-dessus du toit de notre maison. Je ne pus suivre sa progression que pendant peu de temps, parce qu'elle sembla éclater en émettant un bruit de coup de canon assourdi, et que des éclats partirent dans toutes les directions. La plupart de ces éclats s'éteignirent et disparurent, sauf l'un d'eux, apparemment plus gros que les autres, qui subsista. Lorsqu'il tomba dans les bois au nord de la maison, je pus entendre un bruit de branches qui se brisaient. Mes tentatives de le retrouver à la lueur d'une lampe, hier soir, ne furent pas couronnées de succès, mais ce matin, à la lumière du jour, j'ai eu suffisamment de chance pour localiser cet objet qui gisait dans un profond sillon qu'il avait creusé dans la terre. Il était encore chaud. Il n'était pas aussi gros que je l'avais cru, il ne mesurait que 15 à 20 cm de long, mais sa surface vitrifiée montrait à quel point les températures auxquelles il avait été soumis avaient été élevées. Je n'ai pas encore eu le temps de procéder à une étude sérieuse de cet objet, mais en attendant je l'ai placé sur le manteau de la cheminée du salon où il ajoute une touche décorative à cette pièce qui en a bien besoin.

2. 25 mars 1878 : J'ai fait une découverte ! En me promenant dans les bois au nord aujourd'hui, j'ai découvert ce qui de toute évidence est un tertre, peut-être un tumulus funéraire, laissé là par les indiens. Il est étrange que je n'aie jamais remarqué ce petit monticule circulaire dans les bois, mais il est recouvert d'une forêt assez dense et je ne l'aurais pas remarqué si la neige n'avait pas été en train de fondre. Il était si visible lorsque je suis passé près de lui, entouré qu'il était de sol couvert de neige. Je vais tout de suite écrire au professeur Pendergast et j'espère qu'il sera intéressé par un examen de cette découverte et des fouilles.

3. 5 juillet 1878 : La plus grande partie des travaux d'excavation commence demain. Les fouilles préliminaires sont terminées et les étudiants ont élevé un grand trépied équipé d'une poulie pour soulever les grandes pierres plates qui doivent servir de toit à des chambres mortuaires. Bien que nous n'ayions rien découvert de très important pour le moment, nos trouvailles se limitent à quelques pointes de flèches et des fragments de poterie non identifiables, l'entrain des étudiants ne manque pas de donner une ambiance passionnante à toute l'entreprise. J'ai du mal à attendre jusqu'à demain.

Les documents Van Laaden, N° 14 : "La maison hantée"

Le journal de Allen Gottler Van Laaden. Ce livret peut être trouvé derrière un panneau secret du bureau de la bibliothèque du deuxième étage. Il a été tenu secrètement par Allen depuis 1853 jusqu'à sa mort en 1863 et il est quelque peu volumineux. Il faudra six heures à un Investigateur pour le lire et il s'apercevra que l'essentiel est un discours décousu contre les autres membres de la famille. Les Investigateurs devront réussir un jet de Lire l'Anglais pour avoir accès à chacun des indices suivants.

1. 1853 : Allen parle, sur un ton animé, de son attente de la livraison d'un livre de fiction qu'il a commandé à une maison d'édition de New York. C'est apparemment un recueil de nouvelles dont l'auteur est un certain Edgar Allan Poe.

2. 1854 : Encore des références au sujet de l'écrivain du nom de Poe. Allen s'intéresse particulièrement à deux des nouvelles. Il s'agit du "Chat noir" et de "Le tonneau d'Amontillado".

3. 1854 : Allen est en colère. Il semble qu'il ait surpris une conversation entre Henry et Aaron dans le bureau du deuxième étage au sujet d'une rénovation de la maison. Selon toute apparence, ils n'ont pas que le souci du bien-être de la famille en tête. Allen pense qu'ils ont l'intention d'utiliser la maison pour aider des esclaves évadés à passer au Canada. Une idée qu'il désapprouve totalement.

4. 1857 : Allen a eu une violente discussion avec son cousin. Il a annoncé à Aaron qu'il était au courant du fait que celui-ci aide des esclaves évadés à passer au Canada. Apparemment, il semblerait que Aaron lui a dit que s'il parlait de ces activités à quelqu'un il le tuerait.

5. 1859 : Allen a découvert un livre qui appartenait à son père. C'est un livre qui parle de sombres secrets et d'étranges légendes qui a été acheté par Brandon au cours de son voyage en Europe. David est entré en possession de ce livre d'une manière inconnue et il a mis sa signature sur la couverture intérieure, sous une série d'autres signatures d'origine inconnue. Allen écrit que, après avoir lu ce livre, il a, lui aussi, décidé d'apposer sa signature sous les autres.

6. 1861 : Aaron s'est engagé dans les forces de l'Union et est parti à la guerre. Allen pense qu'en raison de l'état d'affaiblissement de Henry, c'est lui qui a la charge de la maison. Il est évident qu'Allen est du genre revanchard et qu'il va essayer de gagner la confiance du sénile Henry avant de lui offrir de l'aider à faire passer des esclaves.

7. 1862 : Après avoir terrorisé la famille avec des menaces et des imprécations pendant près d'une année, Allen a finalement mis son plan haineux en application. Il a muré quatre esclaves dans la pièce secrète de la cave et les a laissés mourir. Pendant ce temps, il a assuré à Henry qu'ils s'étaient enfuis au cours de la nuit et qu'il avait dû murer la pièce et faire disparaître tout indice de leur présence en raison des soupçons que certains cercles inamicaux commençaient à nourrir.

8. 1863 : C'est le triomphe ! Dans un élan de rage alcoolique, Allen a avoué son forfait à Henry, ce qui a fait mourir le vieil homme d'une crise cardiaque. Allen jubile à la suite de la mort du vieillard.

9. 1863 : Une des dernières pages. Allen raconte que Béatrice a dû surprendre sa conversation avec Henry et qu'elle a écrit à Aaron. Celui-ci va arriver à la maison bientôt. Allen craint beaucoup ce qu'il va décider de faire.

Tout Investigateur qui réussira un jet de Psychanalyse après avoir lu tout le journal, quel que soit le nombre d'indices spécifiques qu'il ait pu obtenir, finira par comprendre quelques traits de caractère de ce fou d'Allen Van Laaden. Il apparaîtra clairement qu'il est devenu de plus en plus alcoolique et qu'il était obsédé par la peur d'être enterré vivant. Le Gardien peut ajouter, s'il l'estime approprié, un ou deux indices sur la personnalité et la structure du comportement d'Allen. Ces indices supplémentaires peuvent servir à aider ou à tromper les joueurs.

Les documents Van Laaden, N° 16 : "La maison hantée"

Les lettres de Aaron Van Laaden. C'est un paquet de vieilles enveloppes jaunies, attachées ensemble par un ruban bleu et regroupant les lettres que Aaron a envoyées à Béatrice lorsqu'il était parti à la guerre. Elles peuvent être trouvées dans la table de nuit de la chambre à coucher à l'est du deuxième étage.

Il faudra une heure pour lire toutes les lettres et l'Investigateur qui les lira ne trouvera presque rien d'intéressant, la plupart des lettres n'exprimant que l'ennui qu'éprouvait Aaron de sa femme et de sa maison. La seule exception est la dernière lettre dans laquelle Aaron annonce son retour imminent à la suite de la mort de son père. Dans cette lettre il exprime sa haine de son cousin Allen et jure de se venger de ce qu'il a fait.

Les documents Van Laaden, N° 17 : "La maison hantée"

Le journal intime de Béatrice Van Laaden. Ce fin livret sera trouvé sous le matelas du lit de la chambre du deuxième étage dans laquelle Béatrice a habité avant sa mort. Il faudra passer une heure à le lire et réussir un jet de Lire l'Anglais pour se rendre compte que la femme qui l'a écrit était complètement folle. Il n'y a aucune information intéressante à y trouver et le seul indice que les Investigateurs pourront remarquer sera constitué par des griffonnages et les symboles dont Béatrice a décoré les bords des pages. Si un Investigateur réussit un jet de Linguistique ou d'Anthropologie en les examinant, il verra qu'ils sont d'origine celtique.

La Trace de Tsathogghua
DOCUMENTS DETACHABLES POUR LES JOUEURS
A retirer du livret après les avoir découpés suivant les pointillés.

Les documents Van Laaden, N° 15 : "La maison hantée"

Le livre secret. Ce livre du Mythe ne porte pas de titre. Il contient un texte décousu en anglais qui prétend être une étude de nécromancie tirée d'un "Livre des morts" originaire de la Perse Antique ou de l'Afghanistan. Il faut réussir un jet de Lire l'Anglais pour lire cet ouvrage et l'Investigateur perdra 1D4 points de SAN, mais il pourra ajouter jusqu'à 4 % à sa compétence en Mythe de Cthulhu. Ce livre contient un sortilège, Convoquer un fantôme. Il peut être appris en réussissant un jet inférieur ou égal à son INT x 5 %. (Voir la description de ce sortilège dans la section "Les pouvoirs magiques de l'Esprit" sous la section "sortilèges" en fin de livret).

La Trace de Tsathogghua
DOCUMENTS DETACHABLES POUR LES JOUEURS
A retirer du livret après les avoir découpés suivant les pointillés.
© Chaosium Inc.

Les documents Van Laaden, N° 9 : "La maison hantée"
La lettre de suicide d'Elizabeth Van Laaden.

Ma très chère mère et mon très cher père,

Je vous supplie d'essayer de comprendre ce que je suis sur le point de faire et de ne pas m'oublier dans vos prières. Je sais que Dieu a dit que c'est un péché, mais j'ai été assurée par une voix venue d'un autre monde que la mort serait suivie d'une renaissance dans un autre monde, plus glorieux et plus magnifique que tout ce qu'on peut imaginer. J'ai pris la décision de rejoindre cette voix dans cet autre monde.

Je n'ai jamais parlé de cette voix à personne par peur que la famille me prenne pour une folle, mais j'ai parlé avec elle depuis que j'étais toute petite. J'ai entendu cette voix pour la première fois dans la salle de séjour et elle m'a parlé si soudainement que j'ai tout d'abord été effrayée. Mais, je l'ai entendu à nouveau peu de temps après. Elle m'appelait par mon nom et cette fois je lui ai répondu, non pas avec ma voix, mais simplement en pensant ce que je voulais lui dire. Cette voix m'a dit bien des choses pendant tout le temps que j'ai passé en sa compagnie et elle vient de m'inviter à la rejoindre. Le moment est arrivé pour moi de quitter cette existence routinière.

Dites à Aaron que je suis désolée parce que je ne le verrai pas pendant quelques temps et donnez tout mon amour au reste de la famille.

Votre fille qui vous aime,
Elizabeth Van Laaden.

Les documents Van Laaden, N° 19 : "La maison hantée"
Une lettre à Mary Gottler.

Ma très chère Mary,

Je te prie d'essayer de trouver dans ton cœur la force de pardonner ce que j'ai fait le jour de ton mariage avec David. Vous devez comprendre que ce n'est que l'amour que porte une mère à sa fille unique qui m'a poussé à dire des choses comme celles que j'ai dites. Le jour de ton mariage aurait dû être un jour heureux et je suis désolée d'avoir pu fâcher les Van Laaden. J'espère qu'ils pourront aussi me pardonner un jour.

J'espère que tu viendras bientôt nous voir, ton père et moi, parce que nous nous ennuyons beaucoup de toi. Peut-être pourras-tu t'arranger pour venir passer un jour ou deux avec nous, comme avant ? S'il te plait, dis que tu essayeras. Il s'est passé près de trois mois depuis ton mariage et nous n'avons reçu aucune nouvelle de toi. Ecris-nous, s'il te plait, et pardonne-moi.

Ton père m'a fait promettre de ne plus reparler de cela, mais si tu viens me voir, même une heure, je pourrai te montrer des preuves pour appuyer mes accusations. C'est un fait que la famille Van Laaden a été obligée de venir s'installer en Amérique après avoir été accusée d'hérésie par l'Eglise. Il ne croient pas en Dieu, Mary, et tu risques de perdre ton âme en t'associant avec eux. Promets-moi que tu renonceras à ce mariage et que tu reviendras dans ta famille qui t'aime et qui t'aidera à mériter ton salut. Le fait de vivre avec ces gens condamne ton âme à l'enfer !

Ta mère qui t'aime,
Katherine Gottler

La Trace de Tsathogghua
DOCUMENTS DETACHABLES POUR LES JOUEURS
A retirer du livret après les avoir découpés suivant les pointillés.

La Trace de Tsathogghua
DOCUMENTS DETACHABLES POUR LES JOUEURS
A retirer du livret après les avoir découpés suivant les pointillés.
© Chaosium Inc.

Les documents Van Laaden, N° 12 : "La maison hantée"
Lettre envoyée à Bertrand Hancock par l'université du Michigan.

Cher Bertrand,

Comme c'est gentil de votre part de m'avoir écrit. Bien sûr que je me souviens de vous. Vous étiez un de mes meilleurs étudiants et je continue de penser que si vous aviez suivi votre instinct et poursuivi une carrière en archéologie, vous auriez pu faire quelque chose qui vous irait bien mieux que ce que vous a permis de faire le diplôme commercial que vous avez passé.

Mais assez parlé de cela. Je réponds à vos questions. Oui, votre découverte semble authentique. Selon la description que vous en faites, il semblerait que ce soit un tumulus comme ceux qu'érigeaient parfois les indiens de la tribu des Ottawa, mais il y a quelques détails étranges que vous avez mentionnés et qui me poussent à vouloir voir le tertre moi-même pour me faire une opinion définitive. En ce qui concerne les chances pour que des fouilles soient organisées dès cet été, je dirai que si le tertre s'avère être authentique, ces chances sont bonnes. Elles ne nécessiteront qu'un financement limité par l'université parce que je choisirai certains de mes étudiants qui, bien que manquant d'expérience, n'en sont pas moins des travailleurs zélés et capables. Bien sûr, je suis prêt à accepter votre aide pour mener le projet à bien et, compte tenu de l'inexpérience des étudiants que j'emploierai, votre expérience, aussi limitée soit-elle, risque de nous être précieuse.

Sincèrement vôtre,
Professeur R. Pendergast.

Les documents Van Laaden, N° 11 : "La maison hantée"
Le journal intime de Virginia. Ce livre a été tenu seulement de manière intermittente et couvre les années 1889 à 1911. Il ne sera pas nécessaire de réussir des jets de Lire l'Anglais pour le parcourir. Il suffira d'y passer 4 heures. Il ne contient que deux indices.

La première information qu'on trouvera est la chronique de l'évolution constante de la folie de Béatrice. En plus du fait que la tendance de la vieille femme au somnambulisme est révélée, il y a aussi une tentative de transcription des étranges discours qui étaient balbutiés et murmurés par la vieille femme qui marchait en dormant. Un jet réussi de Linguistique révèlera que les mots sont des mots d'ancien gaélique.

La seconde révélation contenue dans le journal est celle de l'identité du père de Maurice. Il s'agit de Harvey Rawson, un jeune homme que Virginia avait employé quelques mois comme homme à tout faire. Une petite enquête menée en ville permettra de retrouver Harvey qui est devenu un clochard et qui n'a pas toute sa tête à lui. Il n'a jamais su que Virginia avait eu un enfant et, lorsqu'il apprendra qu'il a un fils, il ira à la recherche de Maurice pour que "la famille soit réunie". La réaction de Maurice sera la même et les Investigateurs peuvent s'attendre à être les bénéficiaires d'une certaine considération de sa part.

Les documents Van Laaden, N° 18 : "La maison hantée"
Le journal intime de Aaron Van Laaden. Il peut être découvert dans le débarras du deuxième étage parmi d'autres affaires de Aaron que Béatrice a rangées là. Il couvre les années allant de son retour de la guerre de 1863, jusqu'à sa mort en 1866. L'encre est quelque peu passée, ce qui obligera à réussir des jets de Lire l'Anglais pour comprendre chacun des faits suivants. La lecture du petit journal intime prendra deux heures.

1. Tout au début du journal, Aaron décrit la façon dont son cousin est mort. Il éprouve visiblement du remord, regrettant de ne pas avoir attendu et trouvé un moyen de présenter l'affaire aux autorités. Il décrit aussi la manière dont il a déguisé les faits pour faire croire que Allen s'était tiré lui-même et accidentellement une balle dans l'estomac.

2. Aaron parle des arrangements secrets qu'il a passés avec un prêtre d'une église de Grand Rapids pour célébrer des offices secrets à la mémoire des eclaves qui ont été murés dans la cave de la maison.

3. A un moment, en 1864, Aaron note que l'instabilité émotionnelle de sa femme augmente. Il écrit qu'elle ne dort pas la nuit, qu'elle fait des bonds et qu'elle se retourne dans le lit en marmonant d'étranges mots. Il écrit qu'il pense que cela ressemble parfois à du vieux gaélique, mais pas toujours.

4. La dernière page. Aaron a décidé d'en finir. Il se prépare à aller à la chasse, mais il écrit qu'il n'a pas l'intention d'en revenir. La dernière chose qu'il a écrit est : "Dieu nous vienne en aide à tous !".

La Tracé de Tsathogghua
DOCUMENTS DETACHABLES POUR LES JOUEURS
A retirer du livret après les avoir découpés
suivant les pointillés.

La Trace de Tsathogghua
DOCUMENTS DETACHABLES POUR LES JOUEURS
A retirer du livret après les avoir découpés
suivant les pointillés.
© Chaosium Inc.

La Trace de Tsathogghua
DOCUMENTS DETACHABLES POUR LES JOUEURS
A retirer du livret après les avoir découpés
suivant les pointillés.
© Chaosium Inc.

La malédiction de Tsathogghua attend les Investigateurs de l'Occulte et de l'Inconnu. Ils ne sont pas les bienvenus. Quel sinistre secret se cache sur la stérile calotte glaciaire du Groenland ? Quelle horreur vivante va être découverte derrière la légende de la patte du yéti ?

LA TRACE DE TSATHOGGHUA contient une mini-campagne en deux scénarios, ainsi qu'un troisième scénario indépendant : "La maison hantée".

Ce livret d'aventures convient aux Gardiens et aux Investigateurs débutants. Il constitue une bonne introduction au jeu et il permet de mettre de nouveaux joueurs face aux horreurs du Mythe de Cthulhu et de l'Occulte.

Pour les Gardiens uniquement



ISBN 2-904783-13-X

99 F